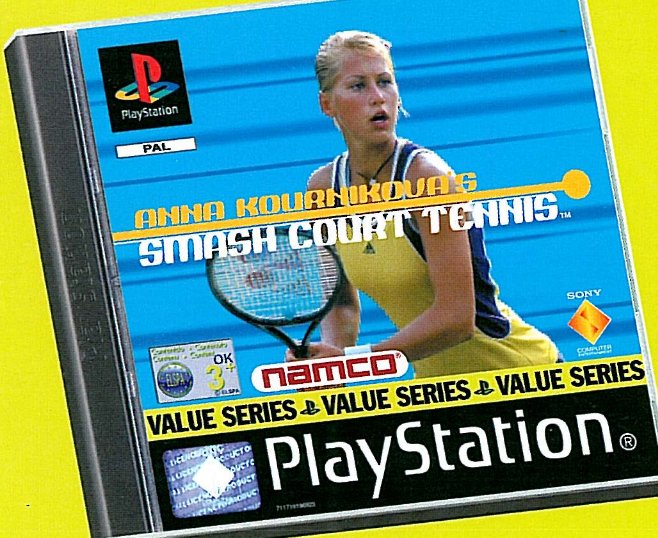

CONCURSO
...STRUCTION BY RAW
...EWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MAS VENDIDA DEL MUNDO
PlayStation
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
NÚM. 44
PlayStation Magazine
MC
975 Ptas.
5,87 €
REPORTAJE ESPECIAL
METAL GEAR SOLID 2
Snake VIVE. Descubre todo lo que tienes que saber de la secuela más esperada
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
¡Piiiista! Será mejor que nadie se cruce en tu camino
TOP SECRET
12 PÁGINAS DE GRAN TURISMO 2
REVIEW
CHASE THE EXPRESS
FRONT MISSION 3
DESTRUCTION DERBY RAW
WALT DISNEY RACING
DRAGON VALOR
MARRANOS EN GUERRA
STRIDER 2
GRIND SESSION
VIB RIBBON
VAGRANT STORY
D sólo válido en España
5 DEMOS JUGABLES: TONY HAWK'S PRO SKATER 2, EURO 2000, WC SNOOKER, TELEÑECOS RACEMANÍA, STAR IXIOM ■ ADEMÁS A SANGRE FRÍA, STAR OCEAN 2, MARRANOS EN GUERRA, SILENT BOMBER, VAMPIRE HUNTER D
00044
8 414090 112772



PlayStation
PAL
SPEED FREAKS
SONY
VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES
PlayStation



PlayStation
PAL
PORSCHE
PORSCHE Challenge™
SONY
VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES
PlayStation



PlayStation
PAL
ANNA KOURNIKOVA'S
SMASH COURT TENNIS™
SONY
namco
VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES
PlayStation



PlayStation
PAL
THE FIFTH ELEMENT
VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES
PlayStation



PlayStation

31 DE AGOSTO DE 2000

aff
ita: MC Ediciones, S.A.
ectora edición española: **Mònica Bassas**
fe de redacción: **Oriol García**
ordinadora: **Ruth Parra**

aquetación electrónica
ís Guillén

laboradores
rgio de la Cruz, Quique Fidalgo, Joaquín Garzón, Asunción asch, Elisabeth Masegosa, Sonia Ortega, Carlos Robles, rdi Ros, Eduard Sales, Carles Sierra, Alberto Sol, Zoraida Torres, Laura Trujillo, Guillem Vidal.
tografía: Carles Plana

rección editorial
itora: **Susana Cadena**
rente: **Jordi Fuertes**

blicidad
ectora de ventas: **Carmen Ruiz**
San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

fe de ventas: **Alfredo López**
blicidad: **Pilar González**
ense, 11 28020 Madrid
l: 914 170 483 Fax: 914 170 533

blicidad de consumo
mènec Romera
San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

scripciones
anuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
l: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

dacción *PlayStation Magazine*
C Ediciones, S.A.
San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
l: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

mación y fotomecánica
C Ediciones
San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

presión
inter IGSA
l: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
preso en España - Printed in Spain

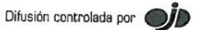
stribución
edis, S.L.
enida de Barcelona, 225
olins de Rei, Barcelona
edis Madrid:
forja, 19-21 esq. Hierro
lígono Ind. Loeches
rejón de Ardoz. Madrid

TRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
 América, 1532.1290 Buenos Aires.
301 24 64 Fax: 302 85 06
tribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

TRIBUCIÓN MÉXICO:
ortador Exclusivo: CADE, S.A.
Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
egación Miguel Hidalgo México D.F.
5456514 Fax: 5456506
tribución Estados: AUTREY
tribución D.F. UNION DE VOCEADORES

ita
C Ediciones, S.A.
ministración
San Gervasio, 16-20,
022 Barcelona
: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por







Editorial

¿Quién dijo que en verano no se lanzaban juegos? ¿Pero qué clase de vacaciones son éstas? Mientras media redacción disfruta de su merecido descanso tostándose en la playa, el resto (aparte de acordarse de los familiares de éstos) se deja la piel en la oficina pensando en los felices días que están por venir. Y es que este agosto, aunque como cada año ha disminuido la actividad en lo que a lanzamientos de títulos se refiere, se nota que un extraño objeto negro está al caer.

Repasemos lo que nos deparará este verano. Empezaremos por la estrategia. Sin duda, *Front Mission 3* se ha convertido en el mejor juego de este género desde hace mucho tiempo. Contiene los ingredientes necesarios para ello: argumento sólido y absorbente junto a batallas cada vez más complicadas. *Vagrant Story* es una buena opción si lo que se busca es un buen juego para hacer trabajar las neuronas. Su mezcla de acción y rol es lo que lo convierte en un auténtico campeón del verano.

Aunque este mes sólo os podemos ofrecer una *preview*, *Parasite Eve 2* —otro título de la última hornada de Square— va a dar mucho que hablar. Gráficos excelentes y puzzles inigualables que no llegarán hasta septiembre. Pero si en realidad lo que uno/a busca es un subidón de adrenalina, el juego más indicado es *Destruction Derby Raw*. Escoge a tres colegas y échalos de la pista a base choques letales. Muy recomendado para liberar estrés. Y ya que hablamos de motor no podemos olvidarnos tampoco de *TOCA World Touring Cars*. La tercera parte de esta serie nos sorprenderá a finales de mes. Nosotros lo tendremos analizado en el número de septiembre, no os lo perdáis.

Un poco de intriga y espionaje tampoco viene mal en verano. *Chase the Express* aporta la correspondiente dosis con unos gráficos espectaculares y un argumento de peso. Por último, y para los que gustan de juegos más «originales», el mes de agosto nos sirve en bandeja *Vib Ribbon*, un título ideal para los curiosos de la gris que busquen algo distinto.

Pues ya lo sabes. O bien te fríes al sol o decides afrontar el calor con algo refrescante mientras esperas que te abduzca ese extraño objeto negro. ■

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA



Metal Gear Solid 2 **044**
Te proporcionamos la mejor lectura para este verano. Saborea hasta el último sorbo el reportaje de la secuela más esperada de todos los tiempos. ¡Qué aproveche!



Tony Hawk's Pro Skater 2 **070**
Tu vida va a cambiar a partir de este momento. Irás al trabajo en monopatín, vestirás rodilleras y casco y sólo hablarás de *ollies*.



Top Secret **085**
¿Creías que lo sabías todo sobre *Gran Turismo 2*? Pero si hace dos días que tienes el carnet... Lee y aprende a conducir.



EspacioCD **103**
Además del reportaje sobre uno de los mejores juegos de *skate* también tenemos la demo jugable. Y la de *Teleñecos RaceManía*. Y la de *Euro 2000*. Y la *WC Snooker*. Y la de *Star Ixiom*...

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

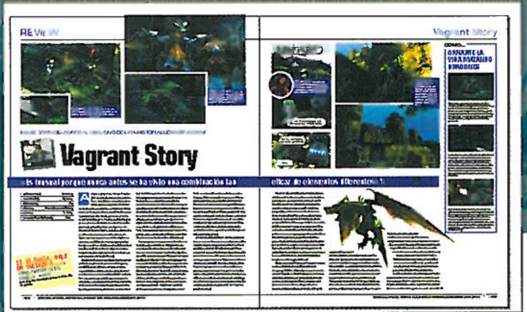
SUMARIO

NÚMERO 44
AGOSTO 2000



página 044

Hideo Kojima, «el cerebro»
De su prodigiosa mente salió *Metal Gear Solid.* Y su secuela



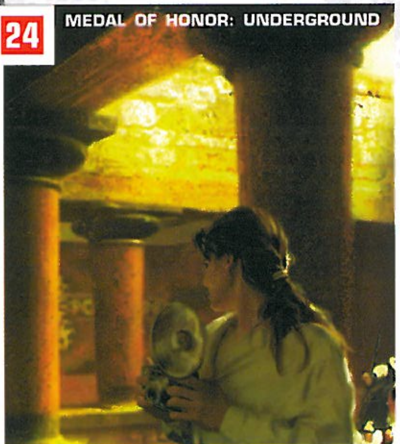
página 054

Vagrant Story
Una buena historia de suspense para un gran juego

PROYECTOPLAY

Medal of Honor: Underground 024
Dreamworks Interactive tiene a punto de caramelo la secuela de uno de los mejores *shooters* en primera persona que ha visto la gris

Star Wars: Demolition . . 028
Las galaxias dan mucho juego. Que se lo pregunten a los desarrolladores de LucasArts, que tienen entre manos *una Guerra de las Galaxias* con muchos vehículos, mucha conducción y más combates


24 MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

PREVIEWS

Tenchu 2 034
Conviértete en un ninja y aprende a manejar la katana «mata-malos»

MoHo 036
Descubre de una vez qué hay detrás de tan extraño «palabro»

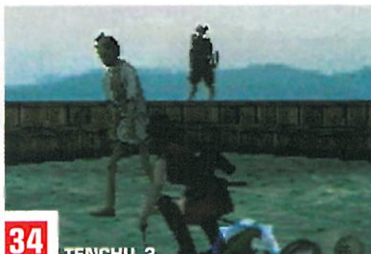
Team Buddies 037
¿Combates entre bandos de pildoritas regordetas, con ojos y piernas...? ¡Vaya, vaya,...!

Rayman 2 038
Al héroe de Ubi Soft le han hinchado las narices la panda de Los Piratas. Y cuando Rayman se enfada...

Moto Racer World Tour 040
¡Quiero una motocicleta que me sirva para viajar y no quiero una avioneta, ni una camioneta, ni una bicicleta...!

Superman 041
¿Quién será el protagonista de este juego? ¿De qué irá? Descubre el misterio

Parasite Eve 2 042
Una agente del FBI, armas, monstruos semi-zombies, terror-supervivencia y la mano de Square detrás de todo. ¿Quieres más detalles?


34 TENCHU 2


41 SUPERMAN



REPORTAJES

Sydney 2000 030
Todo sobre los Juegos Olímpicos que se celebrarán este año en tu Play

Metal Gurú 044
Hablamos con Hideo Kojima, el cerebro creador de *Metal Gear Solid* y de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, el juego que demostrará de lo que es capaz PS2

Tony Hawk's Pro Skater 2 070
Combos, piruetas, editor de parques, vueltas en el aire, *skates*... Te contamos todos los detalles de la secuela del que pronto será el ex mejor simulador de *skate*. ¿Adivinas qué juego heredará el título?



«Psygnosis vuelve a exhibir su desbordante ingenio con otro arcade divertido y original.»

TEAM BUDDIES **PÁGINA** 037



42 PARASITE EVE 2

44 METAL GURÚ



página 070

Especial Reportaje Tony Hawk's 2

El mejor simulador de *skate* volverá pronto a tu Play.

REVIEWS

Vagrant Story 054
Suspense, gráficos estupendos, una buena historia, un asesinato, muchos combates. Un nuevo JDR de Square

Chase The Express 058
Un tren expreso asaltado por mercenarios, un embajador secuestrado y Jack Morton para poner las cosas en su sitio

Front Mission 3 060
Estrategia aderezada con un pellizco de rol

Vib Ribbon: No pierdas el compás ..061
En original no le gana nadie

Marranos en guerra ...062
Queda claro que la guerra es una puercada, una cerdada y una marranada. Perdón...

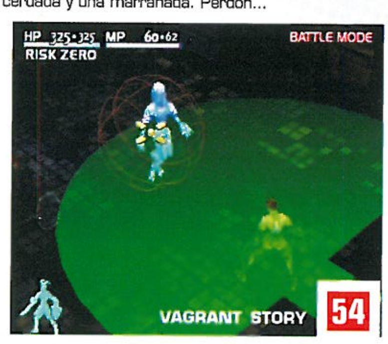
Dragon Valor 064
Descubre las guindillas que guardan los dragones en la garganta

Walt Disney World Quest Magical Racing Tour ...065
Retrocede a tu más tierna infancia a todo gas

Strider 2 066
La modernización de todo un clásico

Grind Session 067
Otro de *skate*. Cuidado con las piernas rotas

Destruction Derby Raw .068
¡Aprende a destrozar un coche, so patoso!



VAGRANT STORY 54



DESTRUCTION DERBY RAW 68

«*Vagrant Story* es un soplo de aire fresco, un título lleno de vigor y muy estimulante, pero que puede resultar fatídico para tu vida social si lo juegas en grandes dosis»

VAGRANT STORY **PÁGINA 054**

SECCIONES

El Mañana Empieza Hoy 006
El mañana empezará el 26 de octubre, cuando —¡por fin!— podamos tener una PS2 en casa. Mientras, seguimos devorándonos las uñas con nuevas noticias sobre «la máquina»

Loading 008

Concurso Destruction Derby Raw 018

Concurso Colin McRae Rally 2.0 ..078

Otros Límites 080
El horizonte no tiene límites. No te limites

Periféricos 082
El pad de este mes es plateado. Muy bonito. ¿Pero da la talla? Descúbrelo

Suscripción 084

Top Secret 085
¿Quieres ser un gran conductor? Pues sigue los trucos de *Gran Turismo 2*

Números anteriores 098

Feedback 099
Libertad de expresión. Bueno, pero sin pasarse o avisamos a Doña Censura

Espacio CD 103
¿Tenías este mes algún rato libre? Pues ya no lo tienes

Multiplayer 108
La Play, el ordenador, Internet, el correo electrónico, el móvil...Todo eso está muy bien pero no pierdas las buenas y viejas costumbres: coge un lápiz y un papel, que no te van a morder

El mes que viene .102

Espacio CD:

Hazte un hueco en la agenda y echa un vistazo. Nos lo agradecerás... eternamente

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 JUGABLE
Adéntrate en el mundo de las fracturas de tobillos de la mano del «Halcón»

EURO 2000 JUGABLE
Cincuenta y cinco años después de la Segunda Guerra Mundial, Inglaterra y Alemania dirimen sus diferencias sobre el terreno de juego

TELEÑECOS RACEMANÍA JUGABLE
Hicieron acto de presencia en la televisión. Luego pegaron un salto espacial a la gran pantalla. Ahora los tienes en tu casa

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER JUGABLE
Concéntrate. Medítalo. Rumialo. Piénsatelo. Y no vuelvas a rasgar el tapete.

STAR IXIOM JUGABLE
En los confines del universo, un montón de naves aguardan para que las despachurres con tus láseres...

A SANGRE FRÍA VÍDEO
Nuestro agente británico las pasa canutas a manos de un sádico por culpa de una sustancia azul

MARRANOS EN GUERRA VÍDEO
Los cerdos se lanzan a emular a la humanidad en uno de sus peores inventos: la guerra

SILENT BOMBER VÍDEO
¿Un bombardero silencioso? ¿A quién se le habrá ocurrido semejante idea?

STAR OCEAN: THE SECOND STORY VÍDEO
Aunque podría parecer lo contrario, este juego de rol transcurre sobre tierra firme

VAMPIRE HUNTER D VÍDEO
Otro juego de rol que discurre, esta vez, entre colmillos ensangrentados y un cierto aroma de ajo

VE A LA PÁGINA 103 ¡AHORA!

UN VISTAZO RÁPIDO A LO QUE SE LLEVARÁ PRÓXIMAMENTE

¿FUNCIONA SIN MÓDEM?

- Teléfonos móviles: ¿La PocketStation del futuro?
- Tecnología móvil: Llega la tecnología WAP
- Videojuegos móviles: Las grandes compañías, interesadas
- Diversión móvil: ¿Qué es Matrix?

Las posibilidades de la PlayStation2 siguen aumentando, al ritmo de los últimos avances tecnológicos

Por si los teléfonos móviles y PlayStation2 no fueran ya lo bastante seductores, ahora van a resultar el doble de útiles: podrán hablar entre sí. El presidente de Sony, Ken Kutaragi, ha dicho que los usuarios de la PS2 «pronto podrán usar la máquina para acceder a Internet mediante sus teléfonos celulares». El creador de PlayStation anticipa un futuro en el que los jugadores podrán leer sus mensajes de correo electrónico y jugar por medio de móviles conectados a sus consolas. No haría falta módem porque tanto la PS2 como los teléfonos usan señales digitales.

La tecnología que lo hace posible se llama WAP (Protocolo de Aplicaciones Inalámbricas). Es el primer estándar que permite que los teléfonos y los PDA (Asistente Digital Personal; agendas electrónicas, vaya) se comuniquen vía Internet. Los móviles WAP ya están aquí y están levantando mucho revuelo. Es más, Infogrames, Ubi Soft, Konami, Hotgen, Capcom y Rage están estudiando cómo combinar los juegos y esta nueva tecnología.

Ubi Soft anunció hace poco la formación de una nueva compañía, Ludiwap, dedicada a crear juegos WAP. Al principio, desarrollarán juegos que vayan incorporados en el móvil, pero hay planes en marcha para publicar juegos en línea para colectivos de jugadores vía telefónica. Alain Corre, de Ubi Soft, dice que «la tecnología WAP cambiará la forma de crear juegos. Puedes tener mensajería de jugador a jugador en un entorno *on-line*, e incluso estamos pensando en títulos de misterio con asesinatos, en plan Agatha Christie, en los que debes descubrir al asesino de tu colectivo telefónico. También hemos lanzado *Everquest*, un JDR (juego de rol) para PC apto para grandes comunidades de jugadores en línea y, por lo tanto, para la tecnología WAP, igual que podría serlo *Final Fantasy XI*...»

¿Es, pues, el teléfono móvil la nueva PocketStation?

Corre considera que «en el futuro, la tecnología WAP estará en todas partes. Sony deberá incluir compatibilidad WAP en sus juegos para mantenerse por delante de la competencia». Tales avances podrían tener un profundo impacto en los juegos de PlayStation de la nueva generación. Imagínate descargar en tu móvil WAP un personaje de un *beat 'em up* del futuro para PS2. Podrás entrenarlo y acicalarlo cual Tamagotchi durante el día, cargarlo en tu PS2 al llegar a casa por la tarde y apalear a tus amigos en una trifulca en línea.

Rage Software ha formado una división WAP especial dirigida por Dave Jones, antiguo fundador de DMA Design. «Estamos desarrollando títulos que soportan una serie de dispositivos inalámbricos con acceso a Internet», confirmó un portavoz. «En un futuro no muy lejano, un usuario podrá participar en un torneo en línea, salir de casa y, aun así, poder comprobar su estado e incluso seguir participando.» Apasionante, aunque a corto plazo lo más probable es que la tecnología WAP se centre más en el suministro de información que en cuestiones relacionadas con los juegos.

Ello se debe a que la tasa de transferencia actual es de sólo 9,6 kbps, o sea unas cinco veces más lenta que un módem convencional. Sin embargo, en unos pocos meses llegará la siguiente generación de teléfonos móviles, con la promesa de una tasa de transferencia diez veces mayor. Entre los problemas actuales encontramos bajas resoluciones de pantalla, procesadores de pena y una escasa capacidad de memoria, si bien todo ello debería mejorarse en breve. Es probable que los teléfonos acaben siendo plataformas portátiles en sí mismas, como la Game Boy Advance o la Neo Geo, de SNK. De hecho, en Japón ya hay disponibles para el gran público teléfonos con pantalla en color con la calidad de una Game Boy Colour.

WAP es sólo el principio del asalto de los móviles a la Red. En un par de años llegarán los teléfonos UMTS (Sistema de Telecomunicaciones Móviles Universal), con unas velocidades de transferencia de, por lo menos, 384 kbps. Eso es mucho más rápido que incluso la tecnología ISDN, y abre la posibilidad real de teléfonos móviles con vídeo, así como la descarga de juegos o música directamente a la memoria de una PlayStation2.

Nunca subestimes el poder de PlayStation. Recuerda: el futuro es prometedor. Y no se detiene. ■





El futuro de los juegos parece listo para combinar los teléfonos móviles WAP, los PDA y la PS2. ¿No nos crees? Pues, ¿cómo es que Sony ya ha firmado un contrato con Palm Computing para crear una versión de la agenda Palm Pilot que puede ser compatible con la PS2? [izquierda]

LOADING

TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION...

ESTE MES...

WACKY RACES
También conocido por *Los autos locos*. Infogrames presentó en Madrid este nuevo título sólo apto para auténticos locos de la PlayStation. Apártate de su camino porque pisan el acelerador a fondo
página 010



MESSIAH
Este mes tenemos una entrevista de lujo. Dave Perry, presidente de Shiny Entertainment, nos habla del futuro de los videojuegos. ¡Qué hombre...!
página 012



SUMMONER: ROL DE LUJO
Uno de los títulos de PS2 que más prometen dentro del género del rol es *Summoner*. Más pistas en la...
página 016



PLAYSTATION EN VIÑETAS
Como cada mes, nuestros lectores nos obsequian con sus cómics sobre PlayStation. ¿A qué esperas para mandar el tuyo? Si te lo publicamos te mandamos una camiseta de la revista
página 022



LLEGA LA CUARTA PARTE

ALONE IN THE DARK

SOMBRAS, MONTRUOS, TENSIÓN... ¡AHHHHHHH, QUÉ SUSTO!





Casi cinco años después del primer *Alone in the dark*, Infogrames ha querido revivir esta serie de culto encargándole el último capítulo —de momento— a los franceses DarWorks. Mantener en constante tensión al jugador, hacer que sude de miedo, que le falte la respiración por la angustia...

Con este objetivo metido entre ceja y ceja, DarkWorks lleva camino de conseguir exactamente lo que quería, desarrollar un juego de terror y supervivencia al más puro estilo *Resident Evil* y *Silent Hill*, pero con sus propias señas de identidad. «La idea de retomar la serie nos rondaba desde hacía tiempo. Durante una reunión en la que DarkWorks nos enseñaba una demo de uno de sus proyectos internos, pensamos que era el equipo perfecto para darle un buen lavado de cara a *Alone in the dark*», explica Guillaume Rosier, jefe de producto del nuevo título, que en el momento de escribir estas líneas se encontraba completo en un 80%.

Las 45 personas que trabajan en los estudios parisinos de DarkWorks no dudaron en recoger el testigo y «reinventar» *Alone in the dark*. La acción de la cuarta entrega de la serie transcurre en una extraña isla a la que Edward Carnby o Aline Cedrac —los dos personajes jugables en los que podrás encarnarte— llegan para vengar la muerte de Charles Fiske, que desembarcó en la isla buscando tres antiguas y misteriosas tablas de piedra. Pero el pobre Fiske se dejó la vida en el intento. Carnby/Cedrac aterrizan en una tétrica, oscura y gigantesca mansión de la ínsula. Es sólo el principio de una angustiosa pesadilla gracias, principalmente, a los otros protagonistas de la historia: 16 especies distintas de monstruos y bichos asquerosos, algunos de los cuales emiten unos chilliditos que ponen los pelos como escarpias. Visualmente, parece que *Alone in the dark IV*, que se publicará en noviembre, llevará a PSX hasta sus límites más insospechados. Los efectos de iluminación son ultra-avanzados, siendo la tecnología propia de los estudios parisinos: se basan en una malla tridimensional exclusiva para todo lo relacionado con la luz. La combinación y oposición de luces y sombras y, sobre todo, la linterna —elemento fundamental del juego— son geniales y... ¿hay algo que dé más miedo que el foco de una linterna temblorosa iluminando la sombra de un bicho aterrador?

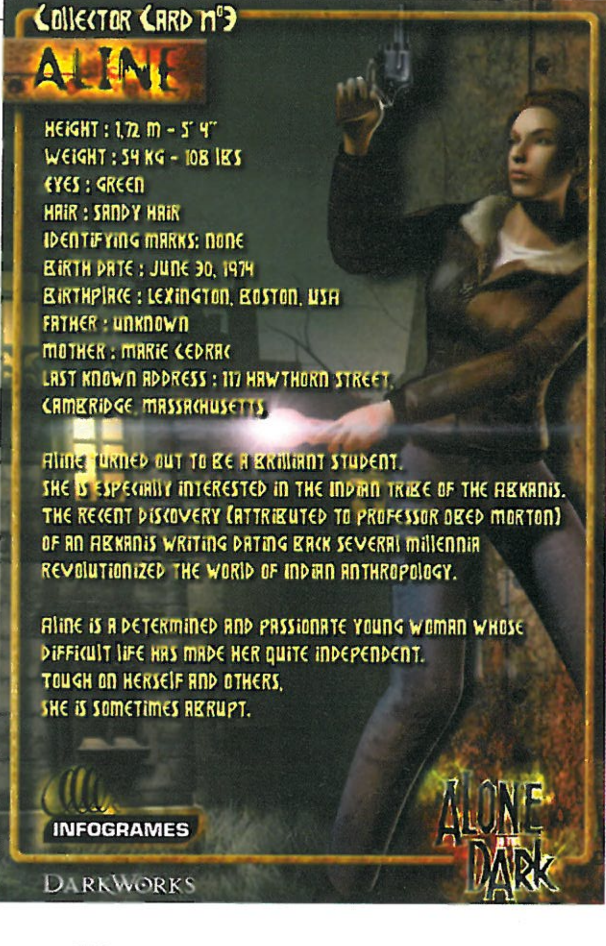
Alone in the dark IV presenta, como es lógico, novedades e innovaciones respecto a sus antecesores. Por ejemplo, existen dos personajes jugables, lo que te permitirá pasarte el juego dos veces. Aline y Edward aterrizan en lugares distintos de la mansión, por lo que la recorren en distinto orden, proporcionándote cada uno de ellos entre 15 y 20 horas de juego. Un detalle que nos «moló» bastante es la radio que utilizan Aline y Edward



En esta última versión podrás encarnar a dos personajes distintos: la aguerrida Aline o el más aguerrido todavía Edward







para comunicarse entre sí. Independientemente del personaje con el que estés jugando, podrás usar la radio para ponerte en contacto con el otro y preguntarle dónde está, qué hace, si conoce la habitación en la que tú estás, etc.

En cuanto a los efectos especiales, si los de iluminación son buenos, los de sonido —tan importantes en un juego de terror y suspense— no se quedan atrás. Para que te vayas haciendo una idea de lo que te espera te diremos que *Alone in the dark IV* incluye 53 sonidos distintos para los pasos: sobre hierba corta y seca, más crecidita y húmeda, césped, arena fina, arena gorda, charco, río poco profundo, más profundo, muy profundo, etc. Los monstruos también tienen su ración sonora: cada criatura emite hasta diez sonidos distintos, todos ellos, por cierto, bastante espeluznantes.

Y recuerda que si la mansión de la Isla de las Sombras hace que el motel del Norman Bates de *Psicosis* parezca una dulce casita en la montaña, la banda sonora de *Alone in the dark IV* es una buena heredera de la inmortal e inquietante música que, en la misma película, ahogaba los gritos de la rubia protagonista mientras era apuñalada en la ducha.

Ya te hemos comentado antes que, visualmente, *Alone in the dark IV* exprime al máximo las posibilidades de la gris. Los escenarios —en 2D— son realmente buenos. No falta ni un detalle, sobre todo en la mansión, en la que hasta los cuadros llevan la firma y la fecha del autor. Gran parte de este éxito se basa en la preproducción del juego, muy trabajada y realizada con gran esmero para dárselo mascadito a los programadores. Los ilustradores de DarkWorks hicieron cinco dibujos en blanco y negro para cada una de las 120 localizaciones. Según nos explicaron estos artistas del lápiz, su objetivo a la hora de diseñar los gráficos y escenarios era conseguir que resultaran creíbles, aunque reflejaran un mundo fantástico. Tan realistas querían ser que se basaron en fotografías y cuadros de finales del siglo XIX y principios del XX a pesar de que la acción se desarrolla en la época actual.

Alone in the dark IV promete y podría convertirse en buque insignia de los juegos europeos de terror-supervivencia frente a los japoneses, reyes del género. Lo veremos en noviembre. ■

«*Alone in the dark IV* podría convertirse en buque insignia de los juegos europeos de terror-supervivencia»



A estas mentes y a sus manos les debemos las gracias y los sustos de esta cuarta entrega de *Alone in the Dark*



OFF THE RECORD

• GANADORES CONCURSOS *GLOBAL GAME* Y *PSMAG*:

- CONCURSO *COLIN MC RAE RALLY*
1er. PREMIO:
- Jose Miguel Picazo Madrigueras (Albacete)

2º PREMIO:
- Marcos Tejerina Perales Rota (Cádiz)

3º, 4º y 5º PREMIOS:
- Bruno Alfonso Trujillo Arguinemin - Morgan (Las Palmas de Gran Canaria)
- Alberto Rubio Aguilar Madrid
- Raúl Pérez Marco Alfafar (Valencia)

- CONCURSO *INTERNATIONAL TRACK & FIELD*
1er. PREMIO:
- Francisco López Santana Ingenio el Cristo (Las Palmas de Gran Canaria)

2º PREMIO:
- Ruben Sánchez Rus Madrid

3º, 4º y 5º PREMIOS:
- Guillermo Portillo García Cádiz
- Miguel Ángel Rivero Murillo Cáceres
- Brenan Fernández Naya Culleredo (A Coruña)

- CONCURSO *MANAGER DE LIGA*
1er. PREMIO:
- Juan Carlos Torrecilla Merchán Madrid

2º PREMIO:
- Javier Suárez García La Matanza (Sta. Cruz de Tenerife)

3º, 4º y 5º PREMIOS:
- Miguel Martín García Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona)
- Luis Miguel Cabrera García Quart de Poblet (Valencia)
- José Felipe Garabal Lim Correxins - Figueras (Santiago de Compostela)

NUEVO JUEGO DE LOS X-MEN

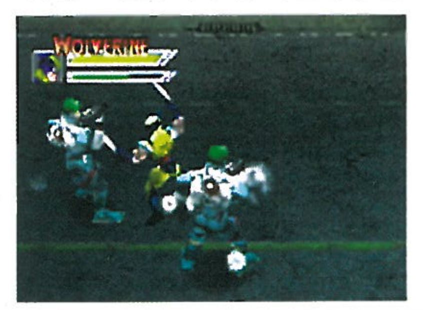
LA GUERRA DE LOS MUTANTES

ACTIVISION NOS TRAE SU SEGUNDO TÍTULO DE LOS *X-MEN*

Al juego de Activision *X-Men: Mutant Academy* le seguirá un nuevo título, *X-Men: Mutant Wars*. Con este juego de acción/aventura en 3D, desarrollado por Matrix Games, te meterás en la piel de Lobezno en un intento por salvar al mundo de una pandilla de malvados mutantes liderados por el archivillano Magneto. El argumento está inspirado en la película *La patrulla X*, que se estrenará este año y que cuenta con actores como Patrick Stewart (*Star Trek*), en el papel de Profesor X, enfrentándose cara a cara con Sir Ian McKellan, que interpreta a Magneto. Prepárate para que Tormenta, Pícara, Cíclope y todos tus héroes mutis favoritos te hagan una pequeña visita.

Los *X-Men* son un grupo de mutantes que nacieron con una anomalía en los cromosomas que les otorga unos poderes sobrehumanos entre los que se incluyen la posibilidad de volar (Pícara), rayos de fuerza que salen de los ojos (Cíclope) y la capacidad para leer las mentes de las personas (Jean Grey). Temidos por el resto de la humanidad, este grupo de simpáticos mutantes tiene como objetivo, bajo la tutela de Xavier, proteger al resto del mundo de las maquinaciones de Magneto y su temible banda de chicos malos como Dientes de Sable y Mística. Durante la mayor parte del juego controlarás a Lobezno, pero también tendrás la posibilidad de alternar entre otros héroes para que puedas experimentar toda la gama de poderes mutantes, así como depurar tus habilidades en el sigilo. Tu misión consistirá en avanzar a lo largo de 12 niveles hasta la guarida de Magneto para rescatar a tus compañeros mutantes. Por el camino abundarán las zonas secretas y los personajes escondidos. Bryan Singer (*Sospechosos Habituales*) ha sido el encargado de dirigir el film de *La patrulla X* y según está previsto, el lanzamiento del juego coincidirá con el estreno de la película que llegará a las pantallas europeas este otoño.

«Los *X-Men* son unos mutantes con una anomalía en los cromosomas»











Si eres un fan de *La patrulla X*, no te pierdas las imágenes de la página www.x-men-the-movie.com

EL JUEGO *THE ITALIAN JOB*

SÓLO DIJE QUE TE CARGARAS LAS PUÑETERAS PUERTAS...

SCI PREPARA *THE ITALIAN JOB* PARA PLAYSTATION

Por fin se ha quitado el guardapolvo al nuevo título que SCI está preparando para PlayStation, *The Italian Job*, el cual tiene previsto su lanzamiento a finales del próximo año. Basado en el clásico film de 1969, *Un trabajo en Italia* (con Michael Caine y Benny Hill), el juego te pondrá al mando de una flota de Mini Coopers para que los destroces por las calles de la ciudad de Turín, entre otras localizaciones.

Hay cinco modos de juego en total, aunque la parte principal consiste en el epónimo modo *Italian Job*, con el que te abrirás camino a través de cuatro áreas en Inglaterra, Turín y los Alpes. Cada una de estas localizaciones tendrá, por supuesto, áreas secretas por descubrir. En esta aventura en 3D, estructurada en misiones, el objetivo consiste en echar el guante a cuatro millones de dólares en oro que están en manos de los italianos. Al igual que en la película, el clímax del juego está en el robo de un furgón de seguridad y en la posterior secuencia de escapada a gran velocidad. ¿Acabará la historia con el autocar balanceándose peligrosamente en el borde de un precipicio? Tendremos que esperar para verlo...

THE Italian Job



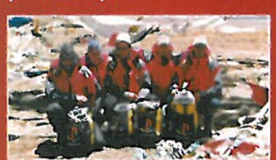
Un clásico indiscutible, *The Italian Job*, tendrá un tratamiento PlayStation al 100%

OFF THE RECORD

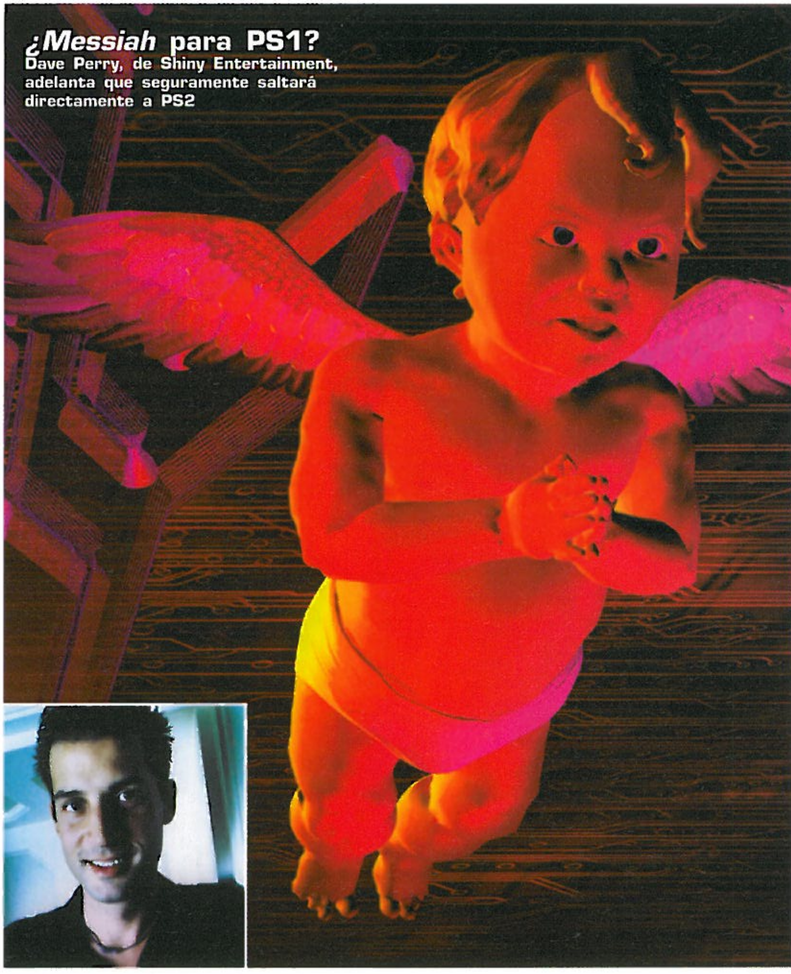
_ Acclaim distribuirá en España la versión para PlayStation del último trabajo de Peter Molineux, *Black & White*, un juego de estrategia —«god game»— que estará disponible en los comercios especializados a partir del próximo mes de diciembre. *Black & White* confiere al jugador el poder de la dominación: imperar sobre un mundo virtual compuesto por diferentes civilizaciones —con sus habilidades y debilidades— y enormes bestias. Podrás crear tu propio titán (animales gigantes y mágicos, tus oficiales en la tierra) a partir de cualquiera de las criaturas que aparecen en el juego, que recrea fantásticos mundos en 3D. Y tú decides: ser un líder que busca la paz o un déspota sediento de violencia. Si nos aceptas la petición, elige ser lo primero, que de lo segundo ya tenemos bastante.



_ NewKidCo International y Ubi Soft han llegado a un acuerdo según el cuál Ubi publicará los videojuegos de NewKidCo, basados en personajes con licencias, entre otros, de Disney Interactive, Sesame Workshop, Sony Pictures y Warner Bros. Ubi Soft cuenta ahora con los derechos de los títulos para PlayStation y Game Boy Color para todos los países son sistema PAL (Europa, Australia, Nueva Zelanda y Sudáfrica). Entre los videojuegos de NewKidCo se encuentran todas las licencias de Barrio Sésamo, Winnie The Pooth, los personajes clásicos de Disney, Mulan, Los Cuentos del Dragón, Tom & Jerry y Hello Kitty.



_ El equipo español de competición de deportes de aventura Red Bull-PlayStation se prepara para participar este mes en el Eco-Challenge, una de las competiciones más prestigiosas de este deporte, que este año se celebrará en Borneo. En la edición del año pasado el equipo Red Bull-PlayStation quedó subcampeón y en esta edición parte como uno de los favoritos para hacerse con el título de campeón. ¡Mucha suerte!



¿*Messiah* para PS1?
Dave Perry, de Shiny Entertainment, adelanta que seguramente saltará directamente a PS2



«Para muchas personas, en los ochenta era mucho más divertido programar o modificar programas que jugar»

ENTREVISTA AL DESARROLLADOR

DAVE PERRY

¿PARA CUÁNDO EL SEGUNDO ADVENIMIENTO?

Dave Perry, presidente y hombre fuerte de Shiny Entertainment, ha hablado en exclusiva con *PSMag* sobre *Sacrifice*, el futuro de los videojuegos y sobre lo divertidas que son las ovejas.

***PSMag*:** ¿Qué es lo que te hizo entrar en el mundo de los videojuegos en un momento en que no estaban tan de moda como ahora?

Dave Perry: Crecí en una región rural de Irlanda del Norte. No tenía gran cosa que hacer. Podía escoger entre jugar con las ovejas, evitar que se me congelaran los pies por la lluvia o pasar el rato en casa durante horas y horas jugando con el ordenador o aprendiendo a programar. Definitivamente, los videojuegos llenaban un vacío importante.

***PSMag*:** ¿Cuál fue el primer juego en el que te involucraste?

Dave Perry: En 1982 estaba haciendo unos juegos malísimos, del tipo de una mancha negra que tiene que esquivar a otras manchas negras. Conseguí que publicaran estas obras maestras de los gráficos en revistas y nunca más los volví a mirar. El primer juego que me publicaron «oficialmente» fue *Pyjamarama*, para Amstrad CPC. En la primera crítica que le hicieron, lo puntuamos con un 10/10.

***PSMag*:** ¿Qué fue lo primero que te cautivó de las posibilidades de los juegos de ordenador?

Dave Perry: Es una pena que las consolas no tengan teclado ni un lenguaje de programación como el BASIC para permitir que la gente intente hacer sus propios pinitos. En 1980 teníamos bastantes oportunidades de aprender a elaborar juegos simples con nuestras máquinas. Para muchas personas, en los ochenta era mucho más divertido programar o modificar programas que jugar.

***PSMag*:** ¿Qué tipo de juegos intentas hacer ahora?

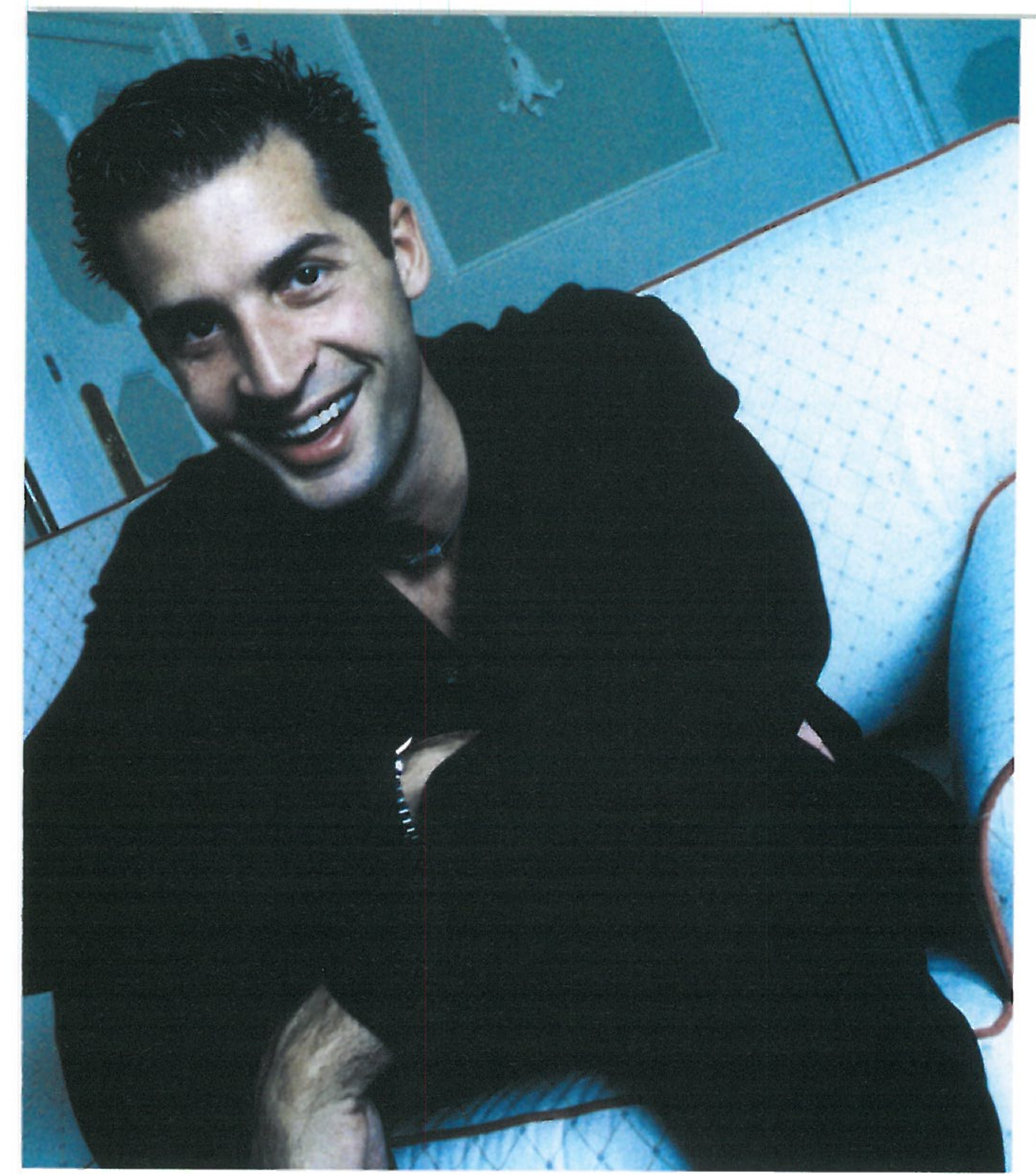
Dave Perry: Intento que Shiny siga elaborando juegos innovadores, pero poniendo más énfasis en la tecnología. Intento mezclar ambas cosas de la mejor manera posible. Creo que con nuestro próximo juego, *Sacrifice*, hemos alcanzado este punto medio. Según mi opinión, la tecnología añade nuevas herramientas a la caja de herramientas del diseñador. Creamos un instrumento nuevo y luego intentamos concebir algo un poco distinto a partir de ello.

***PSMag*:** *Messiah* se ha publicado ahora para PC. ¿Qué pasa con la versión para PlayStation?

Dave Perry: Hicimos una demo para PlayStation cuando empezamos *Messiah*, pero de momento el proyecto está detenido. De hecho, estamos pensando en convertirlo directamente a PlayStation2.

***PSMag*:** ¿Qué planes tienen Dave Perry y Shiny para el futuro?

Dave Perry: Lo inmediato es un juego de acción y lucha. Es algo que he querido hacer durante unos ocho años, y por fin tenemos la tecnología y el equipo necesarios para hacer algo en este ámbito. Tengo muchas ganas de empezar a trabajar en este título, teniendo en cuenta que, además, será para PlayStation2. Esto nos obliga a desarrollar nuevas maneras para controlar las secuencias de lucha más complicadas y elegantes que jamás se habrán visto. Segura-



mente desapareceremos algún tiempo mientras duren las discusiones sobre el diseño.

***PSMag*:** ¿Tenéis planeado desarrollar muchos juegos nuevos para PS1?

Dave Perry: No, porque tenemos que estar muy atentos a lo último que se está haciendo. Esta es la razón por la cual Shiny nunca ha creado un juego para GameBoy. No es que no hubiésemos disfrutado haciéndolo, sino que simplemente centramos nuestra atención en otros campos.

***PSMag*:** ¿Qué opinas de PlayStation2 como plataforma?

Dave Perry: Como programador de la vieja escuela, debo decir que me entusiasman las posibilidades que tiene. Sé de algunos que conseguirán que la PS2 cante como un ruiseñor. Puede tardar un tiempo, pero seguro que lo lograrán y estará a la altura de lo esperado. Pero la mejor tecnología y los mejores juegos no sólo dependen del hardware, por muy importante que sea.

«Sé de algunos que conseguirán que la PS2 cante como un ruiseñor»

***PSMag*:** ¿Qué crees que es más emocionante de PlayStation2?

Dave Perry: Para mí, el hecho de poder tener una máquina de videojuegos con la calidad de una recreativa en casa. Estoy preocupado por el futuro de las recreativas. La industria del *pinball* ya es historia. Hoy por hoy, las máquinas recreativas deberían ofrecer una experiencia mucho más rica para justificar su existencia. La diferencia entre ambas plataformas cada vez está más desdibujada...

***PSMag*:** ¿Es demasiado difícil o caro desarrollar para PS2?

Dave Perry: Construir un videojuego de alta calidad en la actualidad resulta caro. Hemos llegado a un punto en el que elaborar un juego de gran calidad es tan caro como hacer una película de bajo presupuesto. Lo bueno de nuestra industria es que aún respeta a los buenos juegos. No se trata de gastar montones de dinero para intentar generar éxitos continuamente. Como en la industria cinematográfica, existe un equilibrio. Con todo, estoy seguro de que se va a derrochar mucho dinero alrededor de la PlayStation2, pero también habrá otros títulos más baratos, y no por ello menos adictivos. La mayoría de juegos estarán en un punto intermedio, y creo que el coste de hacer este tipo de juegos no será ninguna sorpresa para los distribuidores.

***PSMag*:** ¿Crees que los juegos que cuentan historias cobrarán más importancia con PlayStation2?

Dave Perry: Contar historias no es tan importante como implicarse con los personajes. Creo que con PlayStation2 se conseguirán contar historias mediante la implicación de uno con los personajes y sus mundos. Ahora mismo, varios equipos están centrándose en este aspecto; lograr personajes más inteligentes y divertidos con quienes pasar las horas...

LOADING



Ana Cris Gilaberte es la directora de la edición española de *PlayStation Power*

FORUM PLAYSTATION

¡VACACIOOOOOOOONEEEEEEEES!

Cada verano sucede lo mismo. Cuando más tiempo tenemos para disfrutar de nuestra querida Play, menos grandes títulos y novedades aparecen. Es más, en los planes de lanzamientos de algunas compañías distribuidoras de juegos ni siquiera hay títulos previstos para los meses de julio y agosto. Deberíamos estar acostumbrados, pero —¡qué ingenuos!—, pensábamos que este año la inminente aparición de PS2 y PS One en nuestro país no dejaría descansar la máquina.

Pero la realidad es que ha sucedido lo de siempre: salida a la venta de simuladores deportivos veraniegos (surf, voleivol, etc.), salvo contadas excepciones, ampliados en esta ocasión por la celebración de los Juegos Olímpicos de Sidney (Australia), así como juegos basados en licencias de dibujos animados o infantiles para los más pequeños de la casa. ¡Vaya decepción!

Que conste que no estamos diciendo que los juegos que salen estos días a la venta no sean buenos. No. Que no se nos malinterprete. Es tan sólo que nos gustaría poder disfrutar de esos juegazos a los que nos apetece dedicarles horas y más horas, en el momento del año en el que disponemos de más tiempo libre, para así no tener mala conciencia por no haber hecho los deberes o no haber entregado algún informe.

Es de agradecer el esfuerzo que han hecho compañías de la talla de Sony o Acclaim, las cuales, y para amenizar nuestra espera, han puesto en marcha sendas campañas cuyo objetivo es rebajar los precios de algunos juegos para PlayStation. En el caso de Sony, la Serie Valor (puedes encontrar cuatro títulos a 2.490 pesetas) y, en el de Acclaim, la línea Pocket Price PlayStation, gracias a la cual gozarás de cinco reediciones al increíble precio de 1.990 pesetas. Y todo ello sin olvidarnos de los cada día más numerosos integrantes de la gama Platinum. ¡Genial!

En resumidas cuentas: ¿por qué nos hacen esperar cada año a los meses de septiembre-noviembre para poder gozar de títulos de la talla de *Parasite Eve 2, TOCA World Touring Cars, Final Fantasy IX, Tony Hawk's Pro Skater II, Chase The Express, Rayman 2*... y luego nos los sirven todos a la vez? Nos van a faltar manos para tanto juegazo porque ya nos hemos reservado una para la PS2... ■

¡SILENCIO SE RUEDA!

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

8. Fear Effect

«Para encontrar a una heredera perdida, tres guerreros deberán cruzar el Infierno. Literalmente.»
Dirigida por: John Woo

EL ARGUMENTO
Wee Ming Lam, hija del poderoso magnate del Extremo Oriente Sr. Lam se ve arrastrada hacia una misteriosa organización del mundo del hampa de Hong Kong conocida por el nombre de Shan Xi. El Sr. Lam decide ofrecer una recompensa por la cabeza de su hija, pero claro está, debe ser capturada con vida. Un trío de mercenarios decide aceptar el trabajo y aunque existen pequeñas diferencias entre ellos, forman un buen equipo cuando llega el momento de la verdad. Cuando esta aparentemente sencilla misión de búsqueda y rescate empieza a convertirse en algo más profundo y oscuro, los tres personajes llegarán a rozar el límite de todas sus habilidades y recursos y, con un final absolutamente de otro mundo, se verán forzados a cuestionarse la NATURALEZA DE LA PROPIA EXISTENCIA. Ehem.

EL GANCHO
Es como *Matrix*, pero con fantasmas.

¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?
El manga nunca ha logrado cuajar del todo entre el gran público, pero esta vez podría conseguirlo. Con el Sr. Woo para que se encargue de las payasadas de acción ejemplares y con una afinidad natural con los temas y situaciones orientales, mezclamos el *look* de *Blade Runner* con el estilo (y exitazo en taquilla) de *Matrix*... Cantidad de efectos especiales y la misteriosa mitología china... Y, dependiendo del acceso ilimitado a las arcas del estudio, ya tienes una verdadera peli de acción con un peculiar sabor a sobrenatural (que, tal y como demostró *El Sexto Sentido*, siempre deja los traseros pegados a las butacas). Sí, señor.





¿Es Wee Ming Lam una víctima voluntaria de la oscura organización criminal Shan Xi?

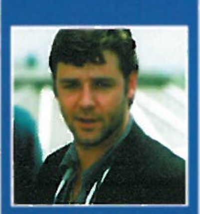
EL REPARTO



▲ Hana Tsu-Vachel – Michelle Yeoh



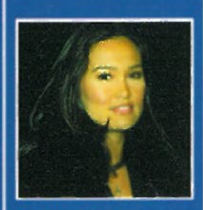
▲ Royce Glas – Ben Affleck



▲ Jakob Decourt – Russell Crowe



▲ Mr Lam – Chow Yun-Fat



▲ Wee Ming Lam – Tia Carrere

JUEGOS PARA LA PS2

LAS ESTRELLAS DEL ROCK 'N' ROLL

ROCKSTAR ANUNCIA TRES NUEVOS TÍTULOS PARA PS2

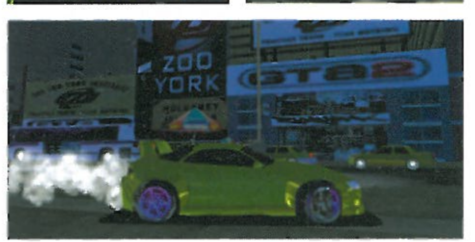
Rockstar Games, compañía perteneciente a Take 2, ha anunciado que está trabajando en tres nuevos títulos para la PlayStation2: *Smuggler's Run, Midnight Club* y *Oni*.

Smuggler's Run es un juego de carreras *off-road* estructurado en misiones, en el cual deberás cruzar multitud de fronteras para realizar trabajos de contrabando. La acción tiene lugar en las afueras y el objetivo del juego es hacer que te sientas como si estuvieras huyendo de los policías, por no mencionar a los contrabandistas rivales. También se incluirá un reparto de personajes no jugadores con los que habrá una interactividad absoluta. Podrás utilizarlos para distraer y atacar a cualquier perseguidor para que así pierdan tu rastro.

La compañía Rockstar lanzará otro juego de carreras para PS2 y en esta ocasión estará basado en las carreras callejeras ilegales. En *Midnight Club* te dedicarás a conducir por las calles con tu coche puesto a punto hasta que te rete otro miembro de este movimiento clandestino conocido como *Midnight Club*. A partir de este momento se inicia la carrera de forma oficial. Hay opciones individuales y de multijugador, multitud de coches y algunos de los mejores centros de puesta a punto de coches del mundo. Dale caña a ese motor.

Llega el turno de *Oni*, una aventura de acción en 3D al más puro estilo *anime* y que tiene similitudes con el título *Fear Effect*. El juego sigue la historia de la policía Konoko y tu deber será explorar su oscuro pasado y ayudarla a luchar contra sus demonios interiores. Habrá artes marciales y tiroteos, pero con algunas nuevas peculiaridades. Si, por ejemplo, tienes problemas en un tiroteo, puedes escapar disparando a las luces, lanzando una granada a los chicos malos y saltando a través de la ventana. Suena increíble... Los tres juegos estarán entre nosotros a finales de este año. Más noticias en el próximo número. ■





Sin sentirse avergonzados por un poco de autopromoción, Rockstar ha cubierto la ciudad en *Midnight Club* con anuncios propios y de amiguetes



¿Estamos ante otro *Urban Chaos* con un nombre distinto? Todavía es pronto para confirmarlo. Más capturas de *Oni* en breve...

UBI SOFT COMO PEZ EN EL AGUA

YO SURFEO, TÚ SURFEAS, ÉL SURFEA...

UBI LANZA EL PRIMER SIMULADOR DE SURF PARA PSX

La compañía francesa acercará el mundo del surf a la playa de tu Play a lo largo de este mes con *Gerry López Surf Riders*, el primer simulador de este deporte que se desarrolla para la gris. Con él podrás practicarlo en las playas de Hawai, California, Australia, Francia y Japón.

Se supone que participas en la Copa Desafío Mundial y tu objetivo es convertirte en el Campeón del Mundo. Antes tendrás que pasar cinco rondas, cada una de las cuales se compone de encuentros clasificatorios, semifinal y final. Los puntos se conceden según la cantidad de tiempo que hayas permanecido «montado» en una ola, en la altura y número de giros que hagas en un *aerial*, de lo alto que salpiques la espuma de la ola y de cuánto tiempo permanezcas en un *tubo*. Si eres un poco patoso, no te preocupes. El modo Juego Libre te permitirá entrenarte para que te conviertas en el amo de las olas. ¿Vamos a la playa? ¡Oh, Oh, Ooh! ■




¿Dónde están Los Vigilantes de la playa?





Las últimas sorpresillas de Codemasters. (Izquierda) ***Operation Overlord***: acción estratégica contra los nazis. (Abajo) ***LMA Manager 2001***: se ha mejorado la utilización de las estadísticas

NOTICIA DE PREMIO

DISTINCIÓN REAL

CODEMASTERS CELEBRA EL GALARDÓN SACANDO NUEVOS JUEGOS

Felicitamos a Richard Darling y a todo el equipo de Codemasters, que acaban de recibir uno de los prestigiosos premios que concede la Reina de Inglaterra a las empresas, el correspondiente a la categoría de Innovación. Tony Blair presentó la candidatura, la Reina la aprobó y el tribunal escogió a Codemasters por su pericia en la representación de seres humanos, citando concretamente *Prince Naseem Boxing*, (en el resto de Europa se llamará *Mike Tyson Boxing*), un título que se hace esperar. También recibió una mención especial el comportamiento de los vehículos en *Colin McRae* y *World Touring Cars*. Enhorabuena pues, aunque nos cuesta imaginarnos a Su Graciosa Majestad británica echando una partidita de *Tyson* con los redactores de *PSMag*.

Codemasters ha anunciado un par de sorpresas, entre ellas la edición de *LMA Manager 2001* y la de un título nuevo, *World War, Operation Overlord*. *LMA Manager 2001* abarca ahora Europa entera, ya que aparecen los equipos de 32 países distintos, 300 estadios y más de 8.000 futbolistas, y el juego cuenta con la licencia de FiFPro, la asociación profesional que representa a los futbolistas europeos. Para la presente versión se han perfeccionado las tácticas, los entrenamientos y la IA de los equipos, y se han incluido más opciones que antes. Según Simon Prytherch, productor de este título: «Con *LMA Manager* el jugador se siente un verdadero entrenador futbolístico, ya que no se limita a consultar las estadísticas que va generando el programa». La versión para PlayStation saldrá en septiembre, y se habla también de una edición para la PS2.

World War, Operation Overlord, desarrollado por los estudios Red Lemon (creadores de *Aironauts*), también parece muy interesante. Es un juego de estrategia que se centra en el Día D de la Segunda Guerra Mundial, en el que interpretas el papel de un teniente que participa en los desembarcos de Normandía de 1944. Puedes planificar campañas, intervenir en batallas en tiempo real y progresar en el escalafón hasta alcanzar el grado de mariscal. Una ascensión muy rápida, si tenemos en cuenta que en esa conocida fecha sólo quedaba un año de guerra. Un elemento esencial de este título es la interfaz especialmente diseñada para la PlayStation. Empiezas la partida en el ejército aliado, pero puedes pasarte al bando nazi e intentar reescribir la historia. La edición de *World War, Operation Overlord* está prevista para el próximo invierno. ■

RETRO LIMBO

LOS JUEGOS DE CARRERAS DE COCHES, LA PIEDRA FILOSOFAL DE PLAYSTATION. ¿ES TOTAL DRIVIN' UNA DE LAS CARAS REFLECTANTES DE ESTA PIERDA O UNA DE SUS ZONAS RUGOSAS?

PORQUÉ ME GUSTA *TOTAL DRIVIN'*

Seamos serios: cuando salió *Total Drivin'*, los juegos de carreras de coches de PSX eran una birria, a excepción de *Destruction Derby 2* y *V-Rally*. Puede que *Total Drivin'* no tuviera los mejores gráficos del mundo, pero al menos estaban por encima de la media, eran suaves, funcionaban bien y soportaban velocidades muy altas. La conducción era lo más parecido a la realidad que había entonces, y no tenía nada que envidiar a la de su sucesor, el incomprendido pero brillante *C3 Racing* (que, aunque no tanto como *Total Drivin'*, pasó algo desapercibido). Vale, *Total Drivin'* no puede competir con títulos actuales, como *Colin McRae 2.0* o *Rally Masters*, pero eso no significa que no sea bueno. Divertido, variado, y con un montón de ideas geniales que siguen funcionando hoy, como los diferentes terrenos y horas del día en cada carrera.

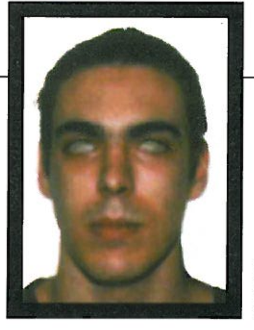
Carlos Robles

PORQUÉ DETESTO *TOTAL DRIVIN'*

Ya son ganas de hacerle perder el tiempo a la gente. Cuando uno se compra zapatos, ¿los pide con cámara de aire, para cuando quiera jugar a *basket*? No hay que buscar bajo las piedras para encontrar «cienes y cienes» de juegos de coches mejores en el catálogo de PS. En cierto modo, *Total Drivin'* recuerda a los *Multi-exerciser AB Gym* de Chuck Norris: una idea ...ial que, en la práctica, no sirve para nada. Las carreras ...re tierra tienen su encanto, pero... bueno, el control no ...más sofisticado que el mecanismo de un chupete. Algu...os juegos deberían incluir advertencias del tipo «Aten...ón. Juego extremadamente simple. Pulse RESET si con...dera que ya no necesita los dedos de las dos manos ...a contar hasta cinco.» El ejemplo perfecto de cómo, ...iendo un poco de todo, jugar a un mucho de nada.

Javier Lourido Estévez

Veredicto: Un juego «valioso» cuando salió, pero que se ha quedado desfasado con el tiempo. *C3 Racing* es «lo mismo pero mejor», si alguien quiere probar.



Carlos Robles, extasiado por la diversión veraniega y los placeres terrenales de las vacaciones.

CRÍTICA DESTRUCTIVA

LOS PLACERES ESTIVALES

Las mismas películas en los cines durante dos meses, ¿qué es? Decenas y decenas de discos recopilatorios de baja estofa anunciados en todas partes, ¿qué es? Mosquitos, calor, arena pegada por todo el cuerpo, ropa que se ensucia a los pocos segundos de ponértela, ¿qué es? Refrescos calientes, sin apenas gas, que cuestan cuatro veces más que hace dos meses (cuando estaban en condiciones); marujas en bañador llamando a sus retoños, que están en la playa castigando a cualquier turista con su pelota de Nivea, ¿qué es? Telebasura en todos los canales y en todas las franjas horarias; publicidad cutre de productos cutres para gente cutre; accidentes de tráfico, subidas de precios y políticos que dejan de ser noticia por un tiempo, ¿qué es? Salmonelosis, familiares que te hacen «visitas sorpresa» y te desvalijan la nevera, colchones en el suelo por falta de sitio, extraños toqueteando tu consola, gafas de sol horribles en todas las caras que ves, ¿qué es?

Has acertado, son las «maravillosas» vacaciones. El «glorioso» verano. Soy absolutamente incapaz de recordar cómo podía soportar esto hace años, cuando la PlayStation no existía. Aunque claro, la gris también es víctima de los placeres estivales: apenas salen juegos en tres meses, a cual más mediocre. Si no fuera por títulos casuales y de fecha inesperada, como *Parasite Eve II*, me daría un ataque de asco. ¡Pero un momento! Me he pasado *PEII* en cuatro tardes, ¿qué hago ahora? ¡¿Ir a la playa?! ¡¡¡¿¿Ver la tele??!!! No, nada de eso, no... Si veo un capítulo más de *Los Vigilantes de la playa*, se me acabará de licuar el cerebro. Y no puedo ir a ver *Mission: Impossible 2* todos los días durante tanto tiempo. Sin Ally, sin Florentino Fernández, y con Xena, ver la tele es como suicidarse a cámara lenta. Menos mal que, al menos, Dawson parece pasarlo aún peor que el espectador. Seguro que tiene una N64. Hasta Harry Mason parecía más feliz buscando a su niña muerta...

Bueno, ya sé lo que voy a hacer: pasaré el resto del verano en cualquier país del hemisferio sur, donde ahora es invierno. Trabajaré desde allí, si es necesario, hasta que pase todo esto. A ver si para entonces ya han salido la PS2 y la PSone, y así tengo algo nuevo que criticar. Me perderé el desenlace de *Gran Hermano*, pero podré soportarlo. ■

NUEVOS JUEGOS DE THQ PARA PS1 Y PS2

LLEGA *SUMMONER*

THQ ANUNCIA UN JUEGO DE ROL PARA LA PLAYSTATION2

Uno de los grandes títulos que prepara THQ para PS2 es el juego de rol *Summoner*, desarrollado por Volition, el equipo responsable de *Descent* y de *Descent 2*. *Summoner* se desarrolla en dos continentes distintos: Medeva (inspirado en la Europa medieval) y Orenia (similar a Asia). El jugador controla el personaje de Joseph, que de pequeño intentó defender su aldea de las hordas invasoras, pero que acabó invocando a un demonio que arrasó la aldea y asesinó a su familia. ¡Glups!

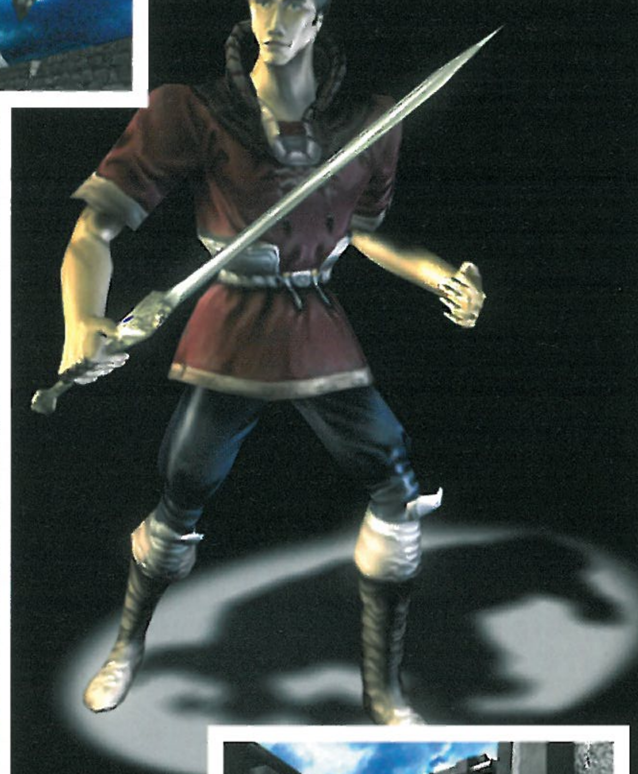
Tras prometerse que nunca más volverá a invocar monstruos, Joseph se dispone a actuar de nuevo, persuadido por un monje llamado Yago, y parte con la misión de localizar unos anillos perdidos. Joseph, acompañado por tres jóvenes aventureros, recorre el mundo y se encuentra con monstruos, magia y violencia. El juego utiliza un sistema de combate en tiempo real, y también puedes invocar monstruos como el Golem de piedra para que te ayuden en la batalla. *Summoner* se perfila como uno de los títulos cuyo lanzamiento se reserva para la nueva consola. Así que tendremos que esperar a septiembre. Continuando con los títulos para PlayStation, THQ se ha quedado con la licencia de *Power Rangers*, así como con otra licencia para crear un videojuego inspirado en *Scooby Doo*. Este título se basará en tres episodios clásicos de la serie de televisión y en un guión nuevo escrito especialmente para el juego. Scooby y sus compañeros tienen que enfrentarse a una banda de tipos malos, entre los cuales están el Doctor brujo, el Fantasma de nieve, el Caballero negro y otro malvado cubierto con una máscara, que sólo se verá en el videojuego. Lo mejor es una sección reservada a la elaboración de comida para Scooby. *Scooby Doo* se dirige a los jugadores de PlayStation más jóvenes, y saldrá en Navidades.

Esos críos... ■

«Puedes invocar monstruos para que te ayuden en la batalla...»









En el papel de Joseph, recorrerás los continentes y encontrarás monstruos, magia y violencia. Así será *Summoner*, el último juego de rol de THQ

INFOGRAMES PRESENTA *WACKY RACES* EN MADRID

¡LOS AUTOS LOCOS SE ACERCAN!

LA VERSIÓN PARA PSX NO ESTARÁ LISTA HASTA SEPTIEMBRE

El viernes 7 de julio Infogrames nos invitó a la presentación de *Wacky Races (Los autos locos)*, que tuvo lugar en el Parque de Atracciones de Madrid. Después de esta turbadora experiencia, dos cosas: nunca subas a la lanzadera porque vas a vomitar; y, aunque *Los autos locos* nos encantan, sospechamos que la versión para PSX no va a ser nada del otro mundo.

Estamos convencidos de que nadie ha olvidado estos dibujos animados, así que la idea de hacer un juego de esta serie nos pareció fantástica.

En el título están todos los personajes de la serie: los cafres de Brutus y Listus, con cuchillas que giran como hélices en las ruedas; los hermanos Macana, un par de peludos de la edad de piedra que no hacen más que aporrearse el uno al otro la cabeza; Lucas Vago y el Oso Miedoso, siempre tan relajaditos; la encantadora Penélope Glamour, la chica más coqueta del universo; Mafio y sus Pandilleros, una banda de gángsters de Chicago; los hermanos tenebrosos y su espantomóvil; y, naturalmente, nuestro preferido: Pierre Nodoyuna y Patán, el par de villanos con más mala suerte del mundo.

El manual y software estarán completamente traducidos al castellano y, a parte de un modo multijugador, *Wacky Races* tendrá cuatro modos de juego: Arcade, Campeonato, Contrarreloj y Resistencia.

De momento, la versión para PSX (que saldrá en septiembre) es de una calidad muy inferior a la de las versiones para PC, GameBoy y Dreamcast. Esperemos que los chicos de Infogrames aprovechen el tiempo que les queda hasta el lanzamiento. ■



Destruction Derby Raw.

Por delante o por detrás. Al derecho o al revés. Por encima o por debajo. Ojito que no te den. Porque si lo hacen vas a terminar muy perjudicadito.
Esto es Destruction Derby Raw y aquí no valen los buenos modales. De 1 a 4 jugadores. Nuevas colisiones más realistas. Un montón de coches para convertir en chatarra.
31 nuevas pistas repletas de saltos, túneles y desviaciones. Y la posibilidad de comprar piezas sueltas para reparar tu coche. Si es que tiene arreglo.

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de la consola PlayStation.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888 Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).




Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation.es

CONCURSO



¿Te gusta ir agobiando al que tienes delante pegándote a su maletero? ¿Adelantas por la derecha y no eres inglés? ¿Se te queda la palma de la mano pegada al claxon una milésima de segundo después de que el semáforo se haya puesto en verde? ¿Disfrutas poniendo a todo volumen el casete de Mónica Naranjo? No hay duda, eres un macarra de carretera y vas a disfrutar a tope haciendo el malo con *Destruction Derby Raw*. ¿Eres de los que sufren con resignación a los anteriores? Mejor. Juega, descarga adrenalina y ¡véngate!

La pregunta

¿Cuántos circuitos incluye *Destruction Derby Raw*?

1. 30
2. 31
3. 32

El premio

Un lote de juego promocional *Destruction Derby Raw* + una camiseta para cada uno de los 30 ganadores

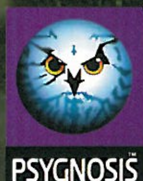
La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Destruction Derby Raw*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

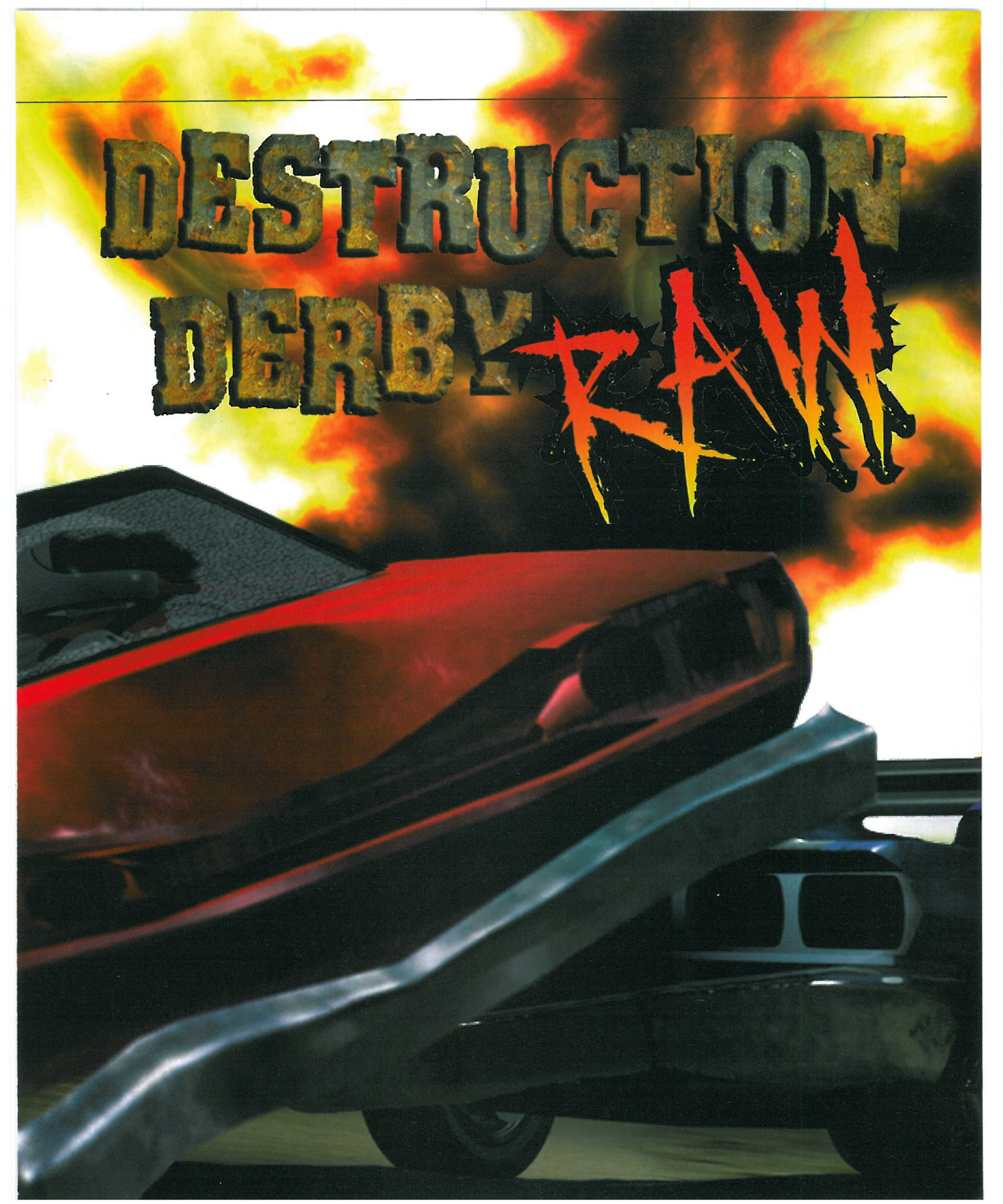
Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.






DESTRUCTION
DERBY
RAW

PREVIEWS



¿Padeces el síndrome de Estocolmo? Prueba con *Aconcagua*...



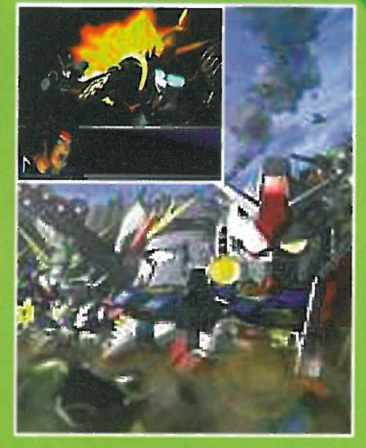
ACONCAGUA

SONY

Aconcagua, el nuevo juego de aventuras japonés de Sony, está ambientado en la montaña de idéntico nombre y empieza con un espectacular accidente aéreo del que consigues sobrevivir. Las circunstancias son, cuanto menos, sospechosas, y no pasará mucho tiempo antes de que unos revolucionarios secuestren a uno de tus compañeros supervivientes. Además del predecible objetivo de rescatar al rehén (una jovencita llamada Srta. Pachamama), tienes que guiar al resto de pasajeros hasta un lugar seguro al pie de la montaña. En *Aconcagua*, que tiene un sistema de juego parecido al de *Syphon Filter 2*, *Resident Evil* y similares, no sólo luchas contra terroristas, sino también contra la dureza del entorno al que te has visto tan bruscamente lanzado. Duro de verdad. ■

Los *otakus* del manga y los robots harán cola para hacerse con este juego





SD GUNDAM GENERATION 3

BANDAI

SD Gundam Generation 3 es el último simulador de guerras entre robots de Bandai y está basado en *Gundam*, una serie de dibujos animados increíblemente popular en Japón. El lanzamiento está previsto para este verano, y contará con una cantidad sin precedentes de personajes *Gundam* (según el último recuento, alrededor de mil). Si tienes la suerte de ser el propietario de una consola WonderSwan y de una copia de *SD Gundam G Generation Gather Beat*, te gustará saber que es posible, gracias a la milagrosa WonderSwan, intercambiar información entre las dos consolas.

Gundam V es hoy día la serie de televisión de más éxito en Japón, y su dibujante está trabajando con Hideo *Metal Gear Solid* Kojima en su nuevo juego, *ZOE*. ■

ORIENT EXPRESS

NUEVOS TÍTULOS DE NAMCO

¿CRISIS? ¿QUÉ CRISIS?

NAMCO DESVELA SUS NUEVOS TÍTULOS PARA PLAYSTATION

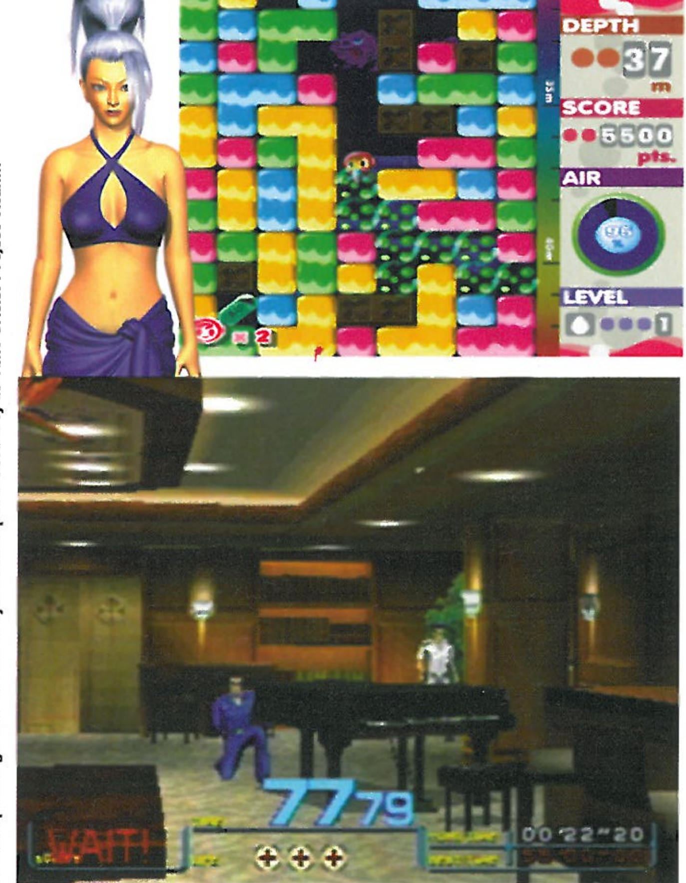
La anhelada secuela de *Time Crisis* ya está casi terminada y está previsto que le siga una larga serie de nuevos títulos para la PlayStation original. Gracias, en parte, al éxito en Japón de *Ridge Racer V* y *Tekken Tag Tournament* (600.000 y 400.000 copias vendidas, respectivamente) Namco también ha anunciado su intención de sacar unos cuantos juegos para la PlayStation2.

PSMag tuvo la oportunidad de ver una demo de *Time Crisis: Project Titan* en la sede de Namco en Yokohama, en las afueras de Tokio. El juego convierte al armado y peligroso Richard Miller en un proscrito de la ley. Ha sido acusado de un crimen que no ha cometido y depende de tu habilidad con la pistola G-Con para que le saques del entuerto. *Project Titan*, que no supone un gran paso respecto al juego original, tiene prevista su llegada a estas latitudes durante este otoño.

Mr. Driller, un remix de la cabeza a los pies entre *Tetris* y el clásico de las recreativas *Dig Dug*, es un puzzle de acción en el que el protagonista, Susumu Hori, debe excavar su camino hacia las profundidades de la tierra a base de irse cargando bloques. Las combinaciones de colores hacen que los bloques se desmoronen y se rompan al más puro estilo *Bust A Move* mientras Susumu busca bolsas de aire y esquiva corrimientos de tierra. Namco también ha anunciado la llegada de *Ms Pac-Man Maze Madness*, la secuela de *Pac-Man World*. Por último, *Tales of Eternia*, el tercer juego de la saga de juegos de rol de Namco, está quedando mejor que nunca gracias a una puesta al día en 3D. Su lanzamiento en España aún no ha sido confirmado.

Estos días andan muy ocupados en Namco para hacer coincidir el lanzamiento de *Ridge Racer V* y *Tekken Tag* con el de la PlayStation2 (algo que Namco se ha empeñado en conseguir). «Cuando salió la PS1, nosotros lanzamos nuestros juegos al mismo tiempo», nos recuerda Shinkuo Ishikawa, director general de Namco. «Estamos muy orgullosos de poder sacar *Ridge Racer V* coincidiendo con el lanzamiento de PS2, y si Sony piensa sacar la PlayStation3 algún día, ¡nos gustaría poder hacer lo mismo! En los próximos 12 meses, Namco lanzará como mínimo tres títulos más para PS2. Podéis esperar mucho de Namco en el futuro.» Entre el arcade de carreras de motos *500GP* (que será rebautizado como *MotoGP*), el tantas veces evocado *Tekken 4* (que probablemente arrase primero en las salas de recreativas) y *Soul Calibur 2* (propuesto también para PS2), además de *Khamrai*, nuevo juego de rol «divino», el futuro podría estar más cerca de lo que crees... ■





De izquierda a derecha y de arriba abajo: una provocativa rompecorazones; el alocado diseño *Tetris*-espeleológico de *Mr. Driller* y atento al piano Steinway de *Time Crisis: Project Titan*...

NUEVOS LANZAMIENTOS

TEKKEN TAG TOURNAMENT
(NAMCO)

¿*Tekken 3* con mejores gráficos? No exactamente. Lo último de Namco no sólo introduce los relevos durante el combate, sino que cuenta con más luchadores que nunca, todos ellos con movimientos extra, varios atuendos y una animación que hay que ver para creer. Aunque parezca mentira, *TTT* en PS2 queda todavía mejor que la versión arcade, e incluso puede conseguir el juego adicional *Tekken Bowl*. Namco, como siempre, ha superado las expectativas de todo el mundo y *Tekken Tag Tournament* es de lo más perfecto que *PSMag* ha visto nunca.

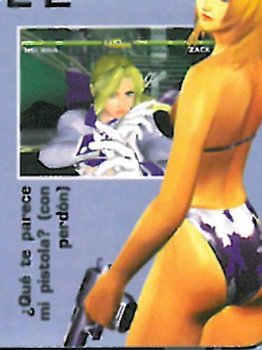




Y el Oscar al «Mejor juego para PS2 visto hasta ahora» es para... Ya sabes

DEAD OR ALIVE 2
(TECMO)

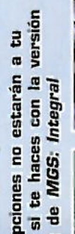
El *Dead or Alive* original se hizo famoso por las sinuosas curvas de sus luchadoras. La secuela, sin embargo, va un poco más allá. *Dead or Alive 2*, el único juego capaz de plantar cara a *Tekken Tag Tournament*, de Namco, cuenta con una asombrosa selección de opciones de juego y unos magníficos escenarios interactivos. *DOA2* no es lo mismo que *TTT* en lo que a relación calidad/precio se refiere, pero nos ofrece una experiencia *beat 'em up* muy diferente basada en la acción sin tregua.



¿Qué te parece mi pistola? (con perdón)

METAL GEAR: INTEGRAL
(KONAMI)

Metal Gear Solid: Integral*, aparecido en el equivalente japonés de la categoría Platinum (The Best), es un complemento del juego estrella de Konami. Aquí se conoce como *Special Missions*, y cuenta con un modo en primera persona tipo *Quake* sólo disponible en esta versión. Extremadamente difícil, esta opción en realidad aporta pocas novedades, así que tampoco te pierdes demasiado. Una curiosidad: la versión europea tampoco es compatible con PocketStation, (aunque a pocos importará este detalle puesto que, de hecho, este lindo periférico nunca llegó a desembarcar en nuestras costas). En cualquier caso, no deja de ser una curiosidad.







Estas opciones no estarán a tu alcance si te haces con la versión europea de *MGS: Integral*

¡TOP JAPÓN!

TOP 5 - LOS MAS VENDIDOS



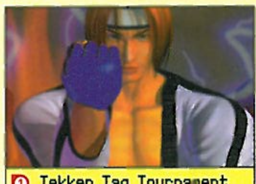
1. Tekken Tag Tournament (PS2) (Namco)
2. Ridge Racer V (PS2) (Namco)
3. Dead Or Alive 2 (PS2) (Tecmo)
4. Kessen (PS2) (Koei)
5. Bass Landing 2 (PS1) (ASCII)

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS



1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dragon Quest VII (Enix)
3. Final Fantasy X (PS2) (Square)
4. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
5. Tales Of Eternia (Namco)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Tekken Tag Tournament (PS2) (Namco)
2. Vagrant Story (Square)
3. Kessen (PS2) (Koei)
4. Ridge Racer V (PS2) (Namco)
5. Popolocrois Story II (SCE)

Ninja X, el nuevo y misterioso agente de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

USA TU IMAGINACIÓN...

Tal y como nos recuerdan algunas otras revistas de videojuegos, resulta demasiado fácil etiquetar a los jugadores japoneses como una nación de «mangáfilos» obsesionados con las colegialas y que prefieren pasar sus noches solitarias entregados por completo al maquinal simulador de gestión de un restaurante en lugar de al último juego de *Tekken*. «Bueno, están como una cabra...», reza el tópico.

Esto es, por supuesto, totalmente cierto, y también una soberana tontería. Es verdad; hay más de un juego y más de un jugador rarito suelto por ahí pero, ¿y qué? ¿Acaso no preferirías jugar a *Fruity Squidman Vol 2* que a *Aironauts*? Pues eso.

Pero más allá de los exotismos digitales de los que tanto nos gusta reírnos, está la genialidad pura y simple. Empezando por *Final Fantasy* y pasando por *Metal Gear*, los equipos de diseño japoneses son los que están elevando los juegos a nuevas cotas. De acuerdo, la primera remesa de juegos para PS2 no son mas que secuelas, pero en un año Japón volverá a estar a la cabeza en el diseño de videojuegos y tú estarás dándole gracias a Dios de que los japoneses se hayan criado entre atrevidos mangas y juegos de citas entre robots. «Bueno, están como una cabra», sigue rezando el tópico. Pues a mí me huele a envidia...

AKIHABARA MON AMOUR

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR LOS CALLEJONES DEL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A *PSMAG*...

• ***Pandora Max Vol. 3: Ravish Prison***, un JDR de humor sobre la Caja de Pandora, saldrá a la calle en Japón cualquier día de estos. Por un económico precio (unas 5.000 ptas.) el juego te permite llevar una armadura y responder al nombre de Alfred mientras te enfrentas a monstruos, exploras mazmorras y, cómo no, conversas con algún que otro hosco posadero.

• El baloncesto de instituto hace su aparición en PlayStation2 con la llegada en junio de *Mahou´s Magical Sports: Koushien 2000*. El juego contará con nada más y nada menos que 4.000 equipos de instituto de todo Japón y te permitirá asumir el papel de un solo jugador en vez del de todo el equipo, si te apetece. ¡Ya ves!

• ¿Has soñado alguna vez con merodear sin rumbo por el desierto en busca de tesoros perdidos? Probablemente no, pero *Embrace of Suna*, un juego de rol de Idea Factory, te propone hacer justamente eso. Además de ir en busca de tesoros tendrás que preocuparte constantemente por procurarte alimentos y agua para seguir vivo. Igualito que en la vida real. Más o menos.

• *Tokimeki Memorial 2: Drama Series Vol One*, de Konami, está previsto para este verano. En este juego asumes el papel de un joven que busca desesperadamente pareja para una competición nacional de baile. Bruce Lee hubiese sido el ganador...

SÓLO EN JAPÓN

DENSHA DE GO!
(TAITO)

***Densha de Go!*, de Taito, un juego casi «demasiado» popular entre los japoneses, saldrá para PlayStation2 en el país nipón este invierno. Esta vez, Taito se dispone a crear el simulador de trenes definitivo, con gráficos de calidad CGI, cambios climáticos en tiempo real, innumerables rutas diferentes y, cómo no, mil y un trenes ultramodernos en los que darte un voltio a velocidades que superan los 300 km/h. Un verdadero fenómeno en Japón (pero sólo en Japón), este juego tiene tantas posibilidades de salir en España como el sake de convertirse en la bebida nacional de Suiza.**



PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!



Sólo uno sobrevivirá. Como cada mes, nuestros estimados y violentos lectores se pelean para ganarse la fama a través de nuestras páginas. La fama y una camiseta. Bueno, al menos una camiseta.

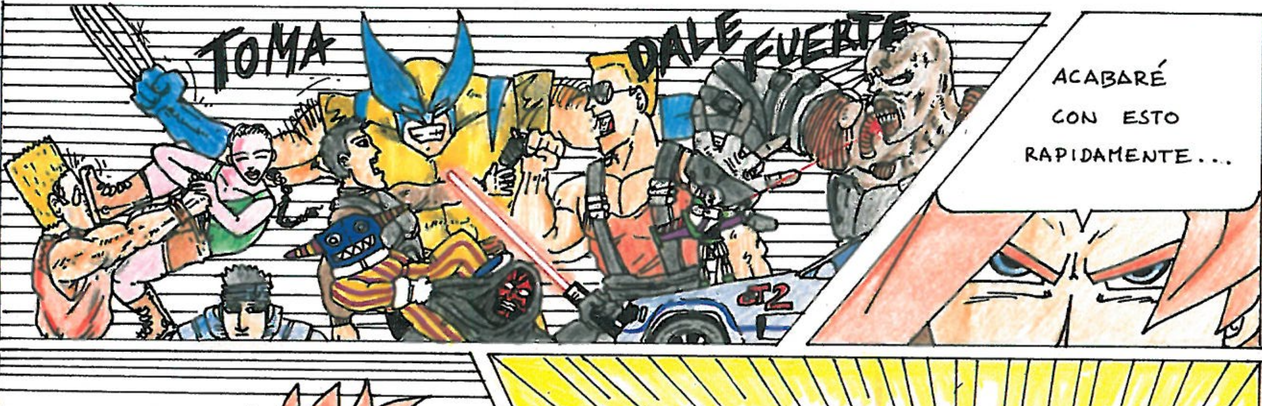
AUTOR: DANIEL ESPINAR BERROCAL

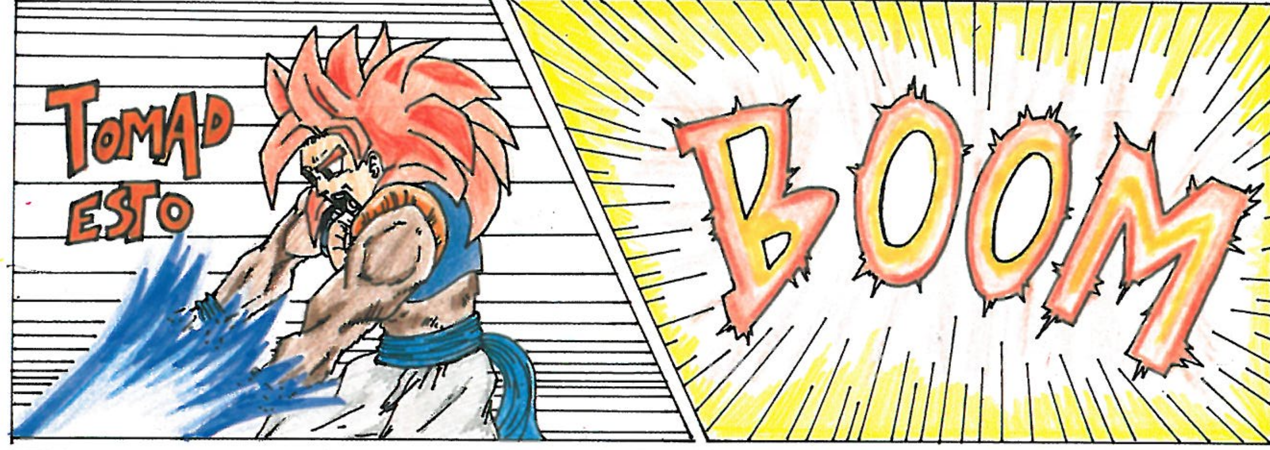
D.E.B.





¡BUENOS DÍAS! ESTAMO EN EL ESTADIO OFICIAL DE PLAYSTATION, RETRANSMITIENDO EN DIRECTO ESTE ACONTECIMIENTO. SE TRATA DE LA DISPUTA DEL 1er PUESTO POR SER EL JUEGO DE PSX MÁS DE MODA. EN ESTE COMBATE NO HAY REGLAS. Y DICHO ESTO... ¡VEAMOS EL ESPECTÁCULO!

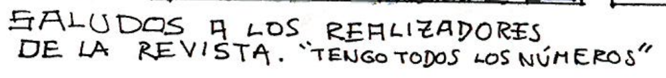




¡PERO QUE HACE ESTE!... SU JUEGO "PA" MI QUE ES EL MAS ANTIGUO... Y ADEMÁS... EN NINGUN JUEGO SALE TRANSFORMADO DE ESA MANERA. NO ES JUSTO...



HAY MUCHOS JUEGOS OLVIDADOS... ¡RETÓMALOS QUE VALEN LA PENA! PERSONALMENTE SIGO "VISIAO" AL NEED FOR SPEED 1 (ME ENCANTA).



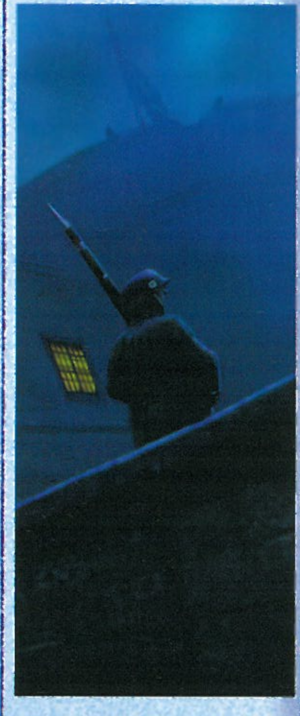


NOMBRE:

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

OBSERVACIONES:

SIETE MESES DESPUÉS LA SECUELA DE *MEDAL OF HONOR* LLEVA VISOS DE CONVERTIRSE EN ALGO GRANDE...

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	*Shoot'em up*
DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE:	Dreamworks
FECHA DE LANZAMIENTO:	Octubre
DISEÑO DE LOS PERSONAJES:	 
COMPLETO:	90%



Con un buen armamento altamente explosivo en el bolsillo, cargarse los grupos apiñados de nazis será pan comido



¡Démosle una calurosa bienvenida al rifle de francotirador, señores!

No satisfechos con ofrecernos uno de los mejores *shooters* en primera persona para PlayStation, los chicos de Dreamworks Interactive están en pleno desarrollo de una segunda parte. *Medal Of Honor: Underground*, que sigue explotando los aciertos del original, aporta un poco más de secretismo al asunto.

En él, vuelves a encarnar a un personaje que ya debería resultar de sobras conocido para los fans del título original. Lynn Henson, jefe de diseño de *Underground*, comentó a *PSMag*: «*Underground* cuenta con un nuevo personaje principal, Manon, el contacto de Jimmy Patterson en el primer juego. Al principio, Manon está en la resistencia francesa y al final es reclutada por la Oficina de Servicios Estratégicos. Hay incluso un modo de Disfraz mejorado donde Manon simulará ser una fotógrafa».

Naturalmente, todo este desfile carnavalesco no evitará que *Underground* cuente con las mismas dosis de predilección por el gatillo y escabechina de nazis —perros incluidos— que contenía el primer juego. Por supuesto, en esta ocasión habrá más variedad en lo que a armas se refiere y se podrá interactuar con una mayor parte del entorno. «La lucha contra ellos [los soldados nazis] seguirá siendo el plato fuerte de *Underground*, pero esta vez se han traído algunos refuerzos.» ¿Qué clase de refuerzos? Lynn nos lo explica. «Los enemigos tienen tanques, semiorugas y motocicletas.» Todavía no está del todo claro si podrás controlar los vehículos, pero sí que podrás controlar y utilizar las armas montadas en ellos contra sus propietarios. ¡Eso tiene que doler!

Habrá un montón más de características interesantes que se están incluyendo en el juego, como los objetos que puedes lanzar a la cabeza de los enemigos para causarles daño (tipo gag del cubo de agua encima de la puerta medio abierta) o los compañeros de guerra. Lynn está realmente entusiasmado con este aspecto. «Todavía se está trabajando en

LA GUERRA... ¿DE QUÉ SIRVE?

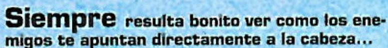
Y la respuesta sería... para un montón de cosas. Y que quede claro que no nos referimos a las matanzas de verdad, por descontado. Eso son atrocidades. Pero las películas son algo completamente diferente, y Lynn Henson cita dos de los mejores largometrajes sobre la guerra que se hayan realizado nunca, *Los cañones de Navarone* y *Das Boot* (*El Submarino*), como dos de las influencias cinematográficas de *Underground*. Si la partitura clásica de *Medal Of Honor* era de lo más adecuada para crear un entorno angustioso, entonces *Underground* debería recibir un Oscar por la ambientación. Lynn explica el uso del sonido para ambientar el juego. «La gente ya puede irse preparando para disfrutar de los mismos sonidos y de una nueva e increíble partitura musical para *Underground*. Hemos tomado todos los aciertos del primer juego y los estamos potenciando al máximo.»



Los cañones de Navarone fue una de las principales inspiraciones de *Underground*

«Mantener a raya a toda un horda de nazis mientras tu compañero está



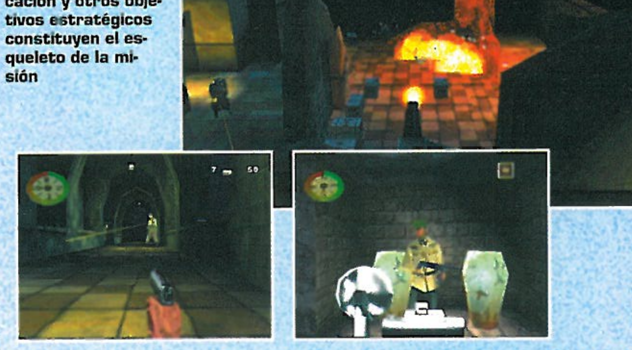


Siempre resulta bonito ver como los enemigos te apuntan directamente a la cabeza...

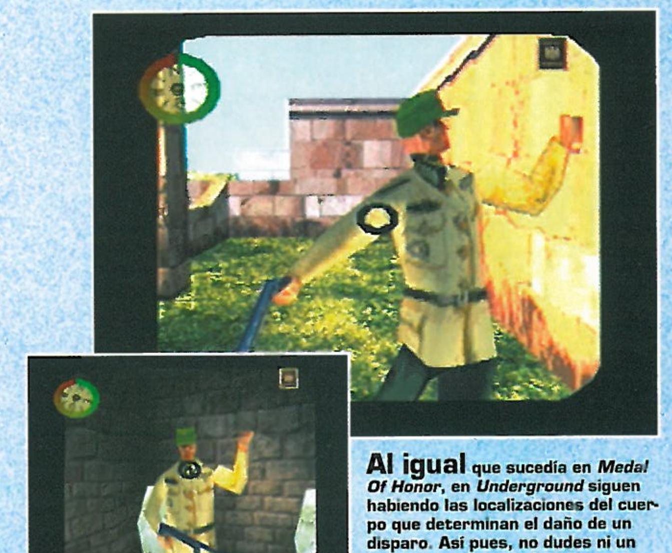
los Colegas (así es como los llamamos nosotros), pero de momento los resultados son de lo más prometedor.» Lynn cita el éxito del título para PC *Half Life*, que se valía de los compañeros de una forma asombrosa, como una de las mayores fuentes de inspiración para el equipo de *Underground*. Así pues, no resulta difícil ver por qué tomaron la decisión de incluirlos en el juego. «Mantener a raya a toda un horda de nazis mientras tu compañero está intentando encontrar una salida será realmente una pasada», añade Lynn. *PSMag* está de acuerdo.

En *Underground* el «turismo» también se sitúa a la orden del día. «Disponemos de una gran variedad de localizaciones que van desde Marruecos a Italia, Grecia y, por supuesto, Francia y Alemania.» De este modo, se intentan enmendar las críticas que recibió el *Medal of Honor* original sobre su descarada inclinación por el lado *oscuro*. «Estamos creando un gran número de misiones diurnas al aire libre en zonas como Grecia o el Norte de África. De esta forma conseguiremos que haya más luz en los escenarios y eliminaremos la oscuridad que impregnaba el primer juego.»

La motivación principal del equipo de desarrollo parece ser la de recrear la experiencia del primer juego, pero con una mayor variedad. En un principio, está previsto que el juego conste de 24 niveles, cada uno con su propio estilo y, aproximadamente, del mismo tamaño que los del juego anterior. Los principios éticos que rigen Dreamworks en su trabajo son encomiables: «¡Siempre hay algo que mejorar! Nos podríamos haber pasado otro año trabajando en *Medal Of Honor* añadiendo más opciones y creando más niveles.» Pero el tiempo, como siempre, es el enemigo número uno del desarrollador. «Nuestro programa de trabajo ha sido muy ajustado desde el principio y todos los componentes del equipo buscamos conseguir el mejor juego posible.» A juzgar por la calidad de los gráficos que hemos visto hasta ahora, no tenemos ninguna duda de que Dreamworks está consiguiendo lo que se propone. En *PSMag* ya estamos deseando enmendar unos cuantos errores históricos. ■



Sabotear los equipos de comunicación y otros objetivos estratégicos constituyen el esqueleto de la misión



Al igual que sucedía en *Medal Of Honor*, en *Underground* siguen habiendo las localizaciones del cuerpo que determinan el daño de un disparo. Así pues, no dudes ni un instante y apunta a la cabeza

PERFIL	
LOGO:	DREAMWORKS INTERACTIVE
NOMBRE:	Lynn Henson
CARGO:	Jefe de diseño
TRAYECTORIA:	Dreamworks ha desarrollado varios títulos para PlayStation como *Lost World*, *Skull Monkeys* y, por supuesto, *Medal Of Honor*
INFLUENCIAS:	Juegos como *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *GoldenEye*, *Duke Nukem 3D* y *Half Life* fueron las principales influencias de *Medal Of Honor: Underground*, aunque películas como *Los cañones de Navarone* también tuvieron parte de culpa
MAS INFORMACIÓN:	
PAGINA WEB:	www.dreamworksgames.com
LOGO DEL JUEGO	MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

intentando encontrar una salida será realmente todo un reto»

EXIT

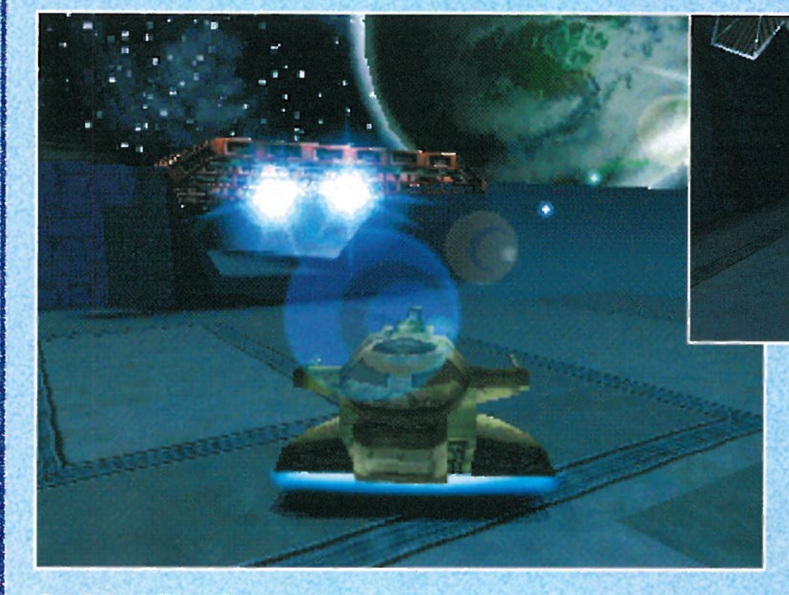
NOMBRE:

STAR WARS: DEMOLITION

OBSERVACIONES

LA LICENCIA *STAR WARS* CONTRAATACA, PERO ESTA VEZ PONE LA DIRECTA EN UN JUEGO DE CONDUCCIÓN DONDE TE DARÁS DE PALOS

CARACTERÍSTICAS:	
GÉNERO:	Juego de conducción
DISTRIBUIDOR:	LucasArts
FABRICANTE:	Luxoflux
FECHA DE LANZAMIENTO	Otoño
COMPLETADO:	65%



Jabba el Gordito tiene la sartén por el mango en *Demolition*, pero eso no evitará que lo pases en grande

Ahora que la nueva película de *Star Wars* está ya en boca de todos antes de que haya empezado siquiera el rodaje, LucasArts prepara otro juego que te transportará hasta esa galaxia tan lejana. Aunque esta vez no se trata de un *beat 'em up* ni de ningún juego de aventura/acción, sino de combates de vehículos donde deberás darles de palos a tus oponentes en un escenario preparado para la batalla.

Star Wars: Demolition tiene lugar después del brusco final de *El imperio contraataca* y en él deberás medir tus fuerzas con hasta cuatro oponentes controlados por la consola en lugares tan conocidos como Mos Eisley, Hoth y la superficie de la segunda Estrella de la Muerte. Deberás correr más, destruir más y pensar más que los malos, y todo para que ese corpulento y archicriminal llamado Jabba the Hut se divierta.

Así pues, ¿no será que *Demolition* se aprovecha del fenómeno *Star Wars* incorporando la licencia a un juego sin conexión aparente con este universo imaginario? «Ni pensarlo», nos dice Mike Gallo, director de producción de *Demolition* en Luxoflux. «Siempre intentamos crear juegos que sean divertidos y que encajen dentro del universo *Star Wars*, pero el énfasis está puesto en la acción rápida y en las explosiones.»

En efecto, Luxoflux, los creadores de *Vigilante 8* y los primeros desarrolladores ajenos a LucasArts en trabajar en una licencia de *Star Wars*, se ha empeñado en dar vida a un escenario en 3D que sea algo más que una cara bonita. «Intentamos que cada objeto reaccione con el jugador», nos cuenta Mike. «Puedes disparar a los edificios y ver como se hacen añicos. Algunos de ellos son estaciones de recarga.»

En el corazón de cualquier juego está la IA y es en este aspecto, según nos cuenta Mike, donde el equipo está poniendo una atención especial. «Hemos intentado emular a otro oponente humano de la manera más fidedigna posible. Los enemigos buscan armas más potentes y después van tras de ti para destruirte y mandarte al otro mundo. La IA también realizará algunas cosas interesantes, como retirarse de un ataque si ha recibido demasiado daño.»

El hecho de trabajar en un género tristemente famoso por su monotonía ha llevado a los chicos de Luxoflux a concentrar todas sus energías en asegurar la longevidad de *Demolition*. Se trata de algo más que una carrera de vainas, ya que puedes llevar de todo, desde *jet-packs* a aerodeslizadores, en una gran variedad de escenarios no lineales. También puedes descubrir personajes y vehículos ocultos y mejorar tu nave con *power-up* en todos los niveles. Aparte de los androides que aumentan tus capacidades y dificultan las acciones de los oponentes, dispónte a recoger dispositivos de invisibilidad, escudos protectores y, según Mike, «algunas otras sorpresas».

«La experiencia de trabajar en la serie *Vigilante* nos ha enseñado mucho», dice Mike. *Demolition* tiene toda la pinta de convertirse en uno de los juegos de *Star Wars* que pone la jugabilidad por delante de la licencia. ■







Ponte a los mandos de los clásicos «juguetitos» de *La guerra de las galaxias*, desde los *jet-packs* a los aerodeslizadores

PERFIL	
COMPAÑÍA:	LucasArts
NOMBRE:	Mike Gallo
CARGO:	Director de producción
TRAYECTORIA:	Mike trabajó en el juego de coches original *Vigilante 8*
INFLUENCIAS:	Es evidente que el juego tiene dos influencias principales: *Vigilante 8* y las películas de *La guerra de las galaxias*. Elemental, querido Mike

«Puedes disparar a los edificios y ver como se hacen añicos»





Sólo el uso de periféricos oficiales garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**


G-CON 45

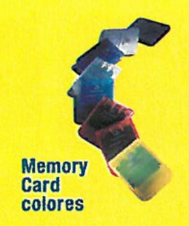

Link cable


Memory Card


Euro AV cable


DualShock colores


Ratón


Memory Card colores


RFU Adapter

www.playstation.es



DATOS TÉCNICOS

Distribuidor: Proein
Fabricante: Attention To Detail
Idioma: Castellano
Formato: PlayStation 1

AGENDA

Para que conste, ahí va una lista completa de las pruebas de *Sydney 2000* (del juego, claro)

100 m... 110 m vallas ... Martillo ... Jabalina ... Triple salto ... Salto de altura ... 100 m estilo libre ... Ciclismo ... Tiro con arco ... Halterofilia ... 10 m salto de trampolín ... Eslalom en kayac K1 = 20



Puede resultar la mar de complicado competir cuando tienes una pierna más larga que la otra, aunque en lo que a esfuerzo se refiere consigues un diez sobre diez

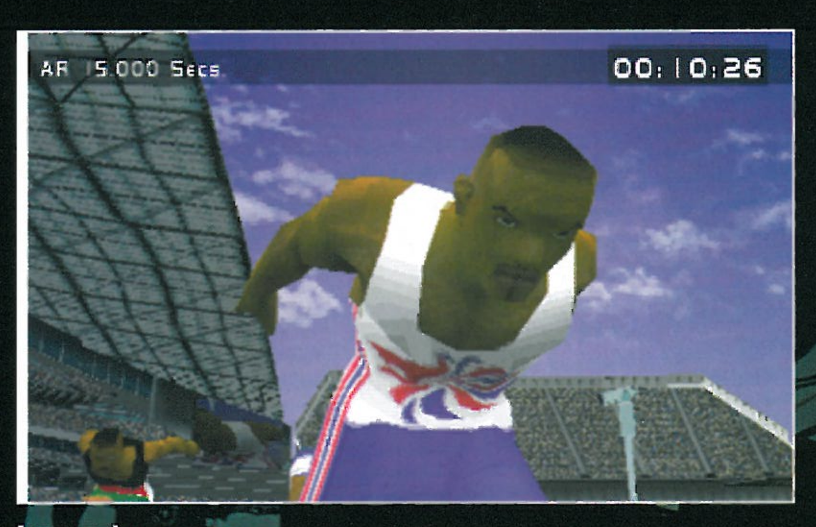
¡A POR EL ORO!

PARA CONVERTIRTE EN CAMPEÓN EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE ESTE VERANO LO ÚNICO QUE TIENES QUE HACER ES ENTRENAR 24 HORAS AL DÍA, LIMITARTE A INGERIR SÓLO COMIDA SANA E IRTE A LA CAMA TEMPRANO. O PUEDES QUEDARTE EN CASA Y APORREAR EL PAD HASTA LA SACIEDAD CON *SYDNEY 2000*

Atletas del tamaño de un armario del mundo entero están contando los días que faltan para los Juegos Olímpicos 2000 que se celebrarán en Sydney este septiembre. Si la vida sedentaria se te antoja placentera y te gustaría tomar parte en los juegos «en espíritu», el lanzamiento en agosto de *Sydney 2000* de la mano de Eidos (con licencia oficial incluida) hará que tus dedos acaben llenos de ampollas y que el estado clínico de tu pad sea de encefalograma plano.

Sydney 2000 es el primer videojuego que se diseña con la ayuda del Comité Olímpico Internacional: las licencias previas las había ofrecido el organizador específico de cada evento. Este detalle ha significado que Eidos y el fabricante Attention To Detail contaran con una ayuda sin precedentes, incluido un acceso total a todos los estadios australianos y la ayuda para recrear a la perfección los movimientos del equipo olímpico británico. Sin embargo, y a pesar de la gran cantidad de información contextual disponible, ATD y el productor del juego, Nigel Collier, estaban determinados a que su trabajo no se limitara sólo a producir un simulador, sino a conseguir un juego divertido.

«Estudiamos todos los juegos anteriores», admite Collier, «incluidos la serie de *Epic Summer Games, Daley Thompson's Decathlon,* de Hypersports, y *Track & Field,* y lo mejor que sacamos del género es el aporreamiento indiscriminado de los botones. Queríamos mantenerlo, pero también aspirábamos a complementarlo con una gama de mecanismos de control para el resto de pruebas.»



Los mejores atletas compiten siempre con temor supremo a la dichosa malla...

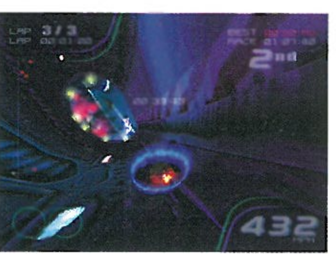
De este modo, las 12 competiciones de *Sydney 2000* incluyen una extraña mezcla de deportes clásicos y desconocidos. Collier explica sus elecciones, «están las pruebas clásicas que serían de esperar en un juego como este, los 100 m, vallas, saltos de altura y lanzamiento. También hay competiciones nuevas que son más divertidas (levantamiento de pesas y ciclismo) y además hay deportes de exhibición, como el kayac, en el que hemos creado unos efectos de agua brutales.»

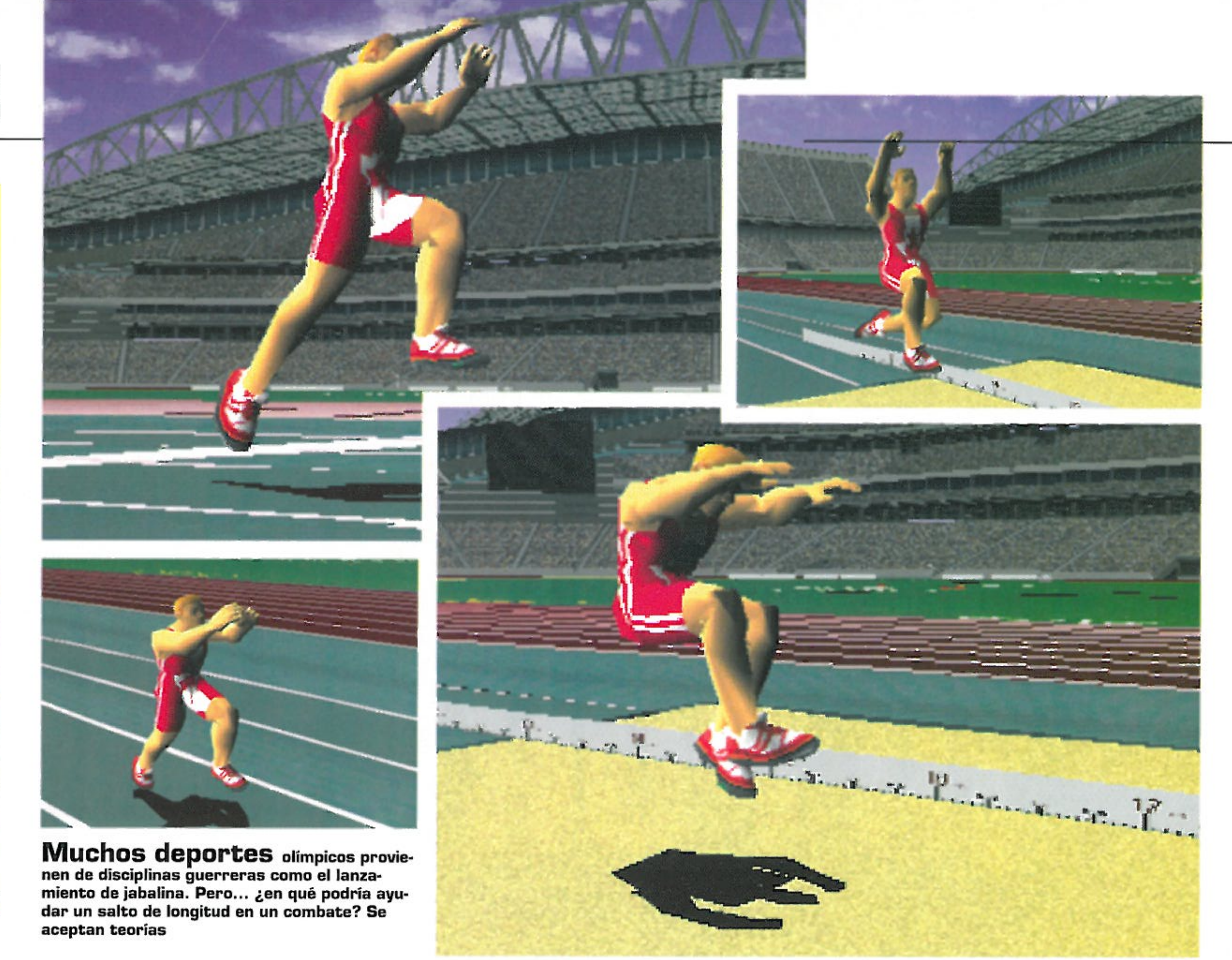
«Teníamos una lista de pruebas que queríamos incluir. Luego nos reunimos con el COI para escuchar sus sugerencias, y ellos querían voleibol de playa, con lo que estuvimos de acuerdo, aunque al final termina siendo en un juego por sí solo. El tiempo con que contábamos para crear *Sydney 2000* nos daba mucho margen. Pero existía el riesgo de hacerlo demasiado largo. De modo que tomamos las sugerencias del COI y ▶

ATD EN POCAS PALABRAS

¿Te suena el nombre de Attention To Detail, con base en Warwick? Entonces... ¿no será que has jugado a *Super Sprint* en Atari ST, o *Blast Chamber*, *Rollcage* y *Rollcage Stage II* en PlayStation?







Muchos deportes olímpicos provienen de disciplinas guerreras como el lanzamiento de jabalina. Pero... ¿en qué podría ayudar un salto de longitud en un combate? Se aceptan teorías

descartamos unas cuantas. *Sydney 2000* es la combinación de lo que ellos querían, de lo que nosotros queríamos, de las competiciones clásicas y de algunas pruebas geniales para multijugador.»

Evidentemente, el Modo Multijugador es un ejemplo del género que debe citarse necesariamente. Puedes machacar dos botones hasta que tus dedos acaben en carne viva, pero es mucho más gratificante ver como los dígitos de tu colega se caen a trozos primero. En algunas pruebas (las competiciones de velocidad, por ejemplo) pueden poner en la pista hasta ocho jugadores compitiendo a la vez, mientras que en otras los jugadores tienen que ir siguiendo un sistema por turnos.

La clave reside en los diferentes modos de control empleados, una mezcla más bien fascinante del machaqueo de botones de *Track & Field* y el cronometraje y, ejem, los métodos de ritmo de *Summer Games*. Las pruebas de velocidad se convierten, como era de esperar, en un aporreamiento indiscriminado a la velocidad de la luz hasta la línea de meta. El tiro te obliga a mover el cursor por la pantalla para derribar a inocentes palomitas de arcilla, mientras que el secreto de los saltos de trampolín es una cuestión de cronometraje y precisión para conseguir los mejores saltos, adoptar la mejor postura y erguirse en el momento adecuado. Mientras el juego para multijugador solamente se basa en lo bueno que seas con el pad (aunque es posible asignar cierta desventaja a los mejores jugadores), es mucho más gratificante crear tu propio equipo en el Modo Olímpico. Luego puedes echar mano de tu equipo curtido para competir con tus amigos en el Modo Head to Head (cara a cara).

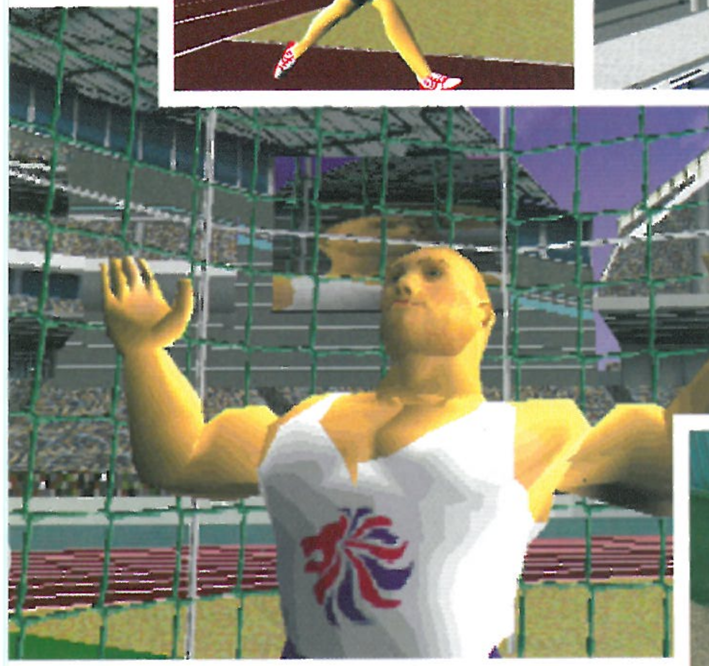
«Si tienes la moral por las nubes, entonces es posible que venzas a otro corredor que quizá en teoría parezca más rápido»

A cada competidor se le asigna una serie de multiplicadores basados en las habilidades del equipo y cuatro estadísticas. Las estadísticas de un corredor, por ejemplo, se verán modificadas según si su resistencia física es elevada o baja, según la velocidad y la moral, y la última estadística es común en todos los deportes. Tu competencia, la competencia que destilan tus oponentes y tu proporción de éxitos afectan al estado de ánimo, que a su vez afecta al multiplicador de tu deportista. Si tienes la moral por las nubes, es posible que venzas a otro corredor que quizá en teoría parezca más rápido.

Además del sistema Virtual Gym (Gimnasio Virtual) para un jugador, *Sydney 2000* también incluye un Modo Coaching (Entrenamiento) en el que te enseñan los movimientos adecuados para cada competición. Sólo tienes que abrir bien las orejas, escuchar, repetir y aprender. Es así de fácil. A medida que mejora tu control de cada deporte, crearás los Personal Bests (Marcas Personales), que en muchas pruebas aparecen como com-

FECHAS CLAVE OLÍMPICAS

776 a.C. – Los Antiguos Juegos Olímpicos se fundaron en Olimpia, parte de Elis, una ciudad estado situada en la esquina noroeste del Peloponeso griego. Los Juegos se celebraban lugar cada cuatro años.
393 d.C. – El emperador romano Theodosius I abolió los juegos.
1887 – El barón Pierre de Coubertin sugiere el renacimiento de los Juegos Olímpicos.
1894 – La idea se acepta y se funda el Comité Olímpico Internacional.
1896 – Abril, Atenas. Los primeros Juegos Olímpicos Modernos, con 13 naciones, 300 representantes (todos hombres), 43 pruebas, 9 deportes.
1908 – Cuartos Juegos Olímpicos modernos celebrados en Londres. Los primeros en incluir ceremonia de apertura.
1920 – Después del estallido de la Primera Guerra Mundial, Bélgica celebró los primeros Juegos en que participaron mujeres (60 de un total de 2.500 competidores).
1936 – Berlín, y la Alemania nazi televisa los Juegos Olímpicos por primera vez para difundir el dogma fascista. Jesse Owens y otros atletas afroamericanos ganan 12 medallas de oro, mellando el idealismo ario de Hitler.
1956 – Los primeros Juegos en el hemisferio sur se celebran en Melbourne, y finalizan con la primera ceremonia de clausura.
1968 – Ciudad de México. Tommie Smith y John Carlos son enviados a casa después de realizar un gesto común de poder negro mientras recogían sus premios. Dick Fosbury demuestra su nueva técnica de salto de altura.
1972 – Los terroristas palestinos invaden la Villa Olímpica de Munich, matan a 2 atletas israelíes y retienen a 9 más. Un desafortunado rescate termina con la muerte de todos los rehenes, de 5 secuestradores y de un policía.
1992 – Se celebran en Barcelona los mejores Juegos Olímpicos de la era moderna jamás celebrados, mostrando al mundo el esplendor de la ciudad del Mediterráneo.
2000 – Los cuartos Juegos Olímpicos en el hemisferio sur se celebran en Sydney del 15 de septiembre al 1 de octubre, 10.000 atletas de 198 países competirán en 28 deportes diferentes. O se dedicarán en cuerpo y alma al juego...



La variedad de pruebas y de detalles gráficos prometen la gloria olímpica para *Sydney 2000*. Este tipo incluso tiene bigote

«Puedes echar mano de tus equipos para competir contra tus colegas en el modo Head To Head (cara a cara)»

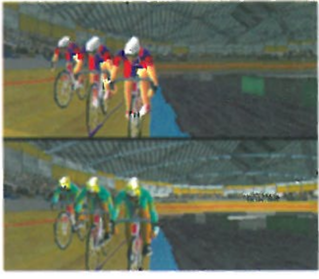
petidores fantasmas, de manera que siempre puedes intentar mejorar tus tiempos o puntuar.

Al crear *Sydney 2000*, Attention To Detail se ha esmerado como el mejor de los alumnos estudiando los planos arquitectónicos de cada estadio y emulando las 780 posiciones de cámara previstas para la retransmisión televisiva del evento. Para cada prueba, se ha recreado el movimiento de los atletas del Consejo Olímpico Británico y se ha creado la animación de técnicas acertadas y erróneas. Por ejemplo, si no consigues un buen ritmo para las pruebas de velocidad, tu atleta no correrá de forma precisa en pantalla, es posible que mueva los hombros o sacuda la cabeza. Destacadas figuras de las retransmisiones olímpicas han firmado ya para hacerse cargo de los comentarios, que ofrecerán claves para mejorar el rendimiento y se encargarán de retransmitir metódicamente todo lo que pase. Sin embargo, y desgraciadamente, el realismo no da para tanto y no se han incluido atletas de carne y hueso.

«Las diferentes Asociaciones Olímpicas no tienen que informar de qué atletas van a llevar a Sydney hasta dos meses antes de los Juegos», explica Nigel Collier. «No sabremos quién va a estar hasta justo casi el lanzamiento del juego. E incluso si lo hubiéramos sabido antes tendríamos que haber pedido permiso a 12 atletas de 32 países diferentes, algo prácticamente imposible. Nos encantaría haber podido incluir atletas verídicos, es una verdadera lástima que no hayamos podido hacerlo. Para compensarlo, queríamos que los jugadores eligieran un país y pudieran avanzar con el equipo entero a lo largo de los Juegos. También existe la posibilidad de concentrarse en un solo deportista si al jugador sólo le apetece ganar en un deporte.»

Lo más interesante del lanzamiento de *Sydney 2000* es si los últimos pads de PlayStation soportarán la naturaleza destructiva de este tipo de juego. *Daley Thompson's Decathlon* fue un reconocido *chafapads*, y la versión de los 100 m que probamos en el Estudio de ATD en Warwick nos dejó magullados y exhaustos. Mientras que *Summer Games* evitaba la actitud enérgica de *Track & Field* por completo, *Sydney 2000* está preparado para satisfacer a todos con su combinación mágica de habilidad, ritmo y compás. Y como este principio resume a la perfección la esencia de los Juegos Olímpicos, seguro que termina subido en el podio y con la corona de laurel. ■

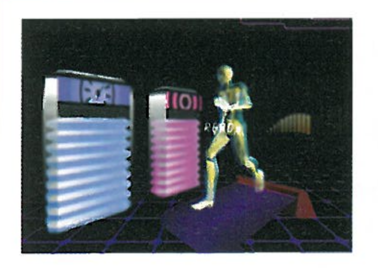






Los gráficos de *Sydney 2000* demuestran que los mejores tiempos para la PlayStation aún están por llegar. ATD se ha estrujado todas y cada una de sus fibras de silicona para crear efectos visuales inimaginables hace cinco años

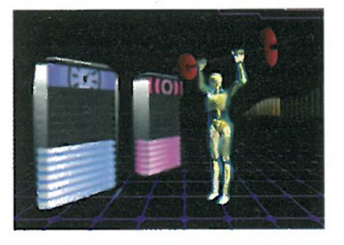
A SUDAR LA CAMISETA



«Queríamos ofrecer la posibilidad de jugar en modo para un solo jugador» dice el productor Nigel Collier, «*Track & Field* es un juego genial para multijugador, pero Konami se olvidó de una pieza fundamental al descuidar el juego para un jugador.» Y de este modo, Nigel ha creado el Modo Olímpico, en el que eliges un país y entrenas a 12 atletas en un gimnasio virtual y los preparas para un montón de competiciones preolímpicas.

«Se adapta al modo para un jugador con profundidad y progresión, ya que tienes que moldear tu propio equipo de "machacas" delgaduchos. Después de pasar por el gimnasio, los atletas tienen el potencial necesario para llegar a ser mejores y más fuertes. Pero tienes que multiplicar ese potencial dejándote la piel en una prueba de competición que mejora las estadísticas de tu atleta. Sólo cuando demuestras el potencial consigues mejorarla. Esto te lleva hasta el siguiente nivel y activa otras partes del juego.»

ATD ha diseñado 20 actividades gimnásticas, la mayor parte necesarias para salir airosos de una serie de competiciones en particular. Por ejemplo, Collier explica que para los 100 metros hay una combinación de tres actividades. «Primero, la reacción ante el disparo de salida, escaparse bien y no empezar saltando.



Luego, la parte más importante de la carrera, en la que tienes que correr tan rápido como puedas, aunque también es esencial precisar al detalle el ataque. Para hacerte un puesto entre los mejores es necesario tener esos tres elementos dominados.»

El Modo Olímpico es una misión para un jugador detallada y que lleva su tiempo, más que una batalla en solitario a lo largo de 12 pruebas. Elige a Estados Unidos y te podrás concentrar en el atletismo. Elige a los de tu país y dedícate a pasar olímpicamente de tus competidores.

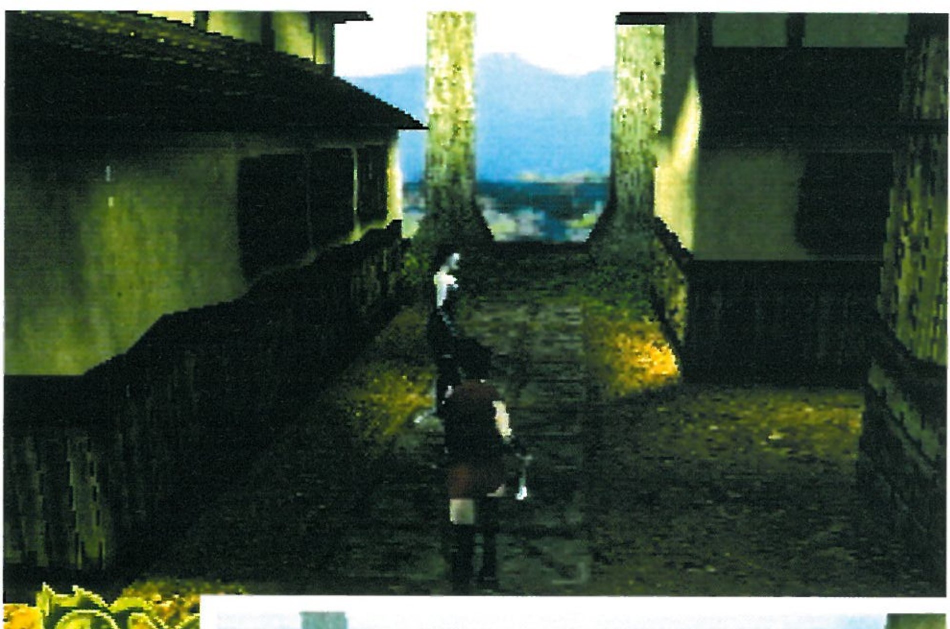
ATD espera que este modo animará a los jugadores a crear sus propios equipos, algo muy similar a encargarse de un garaje en *Gran Turismo*. Existirá la posibilidad de guardar tu equipo en la tarjeta de memoria y jugar contra el equipo de un amigo. Puesto que los multiplicadores de rendimiento están basados en la potencia de tu equipo, ni siquiera tendrás que machacarte los dedos con los botones en los 100 metros si has conseguido crear un corredor muy potente.

Y si tu colega consigue hacerte picadillo, siempre puedes recurrir a la técnica de *Karate Kid*: entrenar duro unas cuantas semanas y regresar hecho un toro para hacerlo papilla. Ya sabes, lijar, encerar, lijar, encerar...

Distribuidor: Proein
Fabricante: Acquire
Jugadores: Uno
Disponible: Septiembre

Tenchu 2: Birth Of The Assassins

ADMIRADOS POR SUS HABILIDADES PARA LA LUCHA, TEMIDOS POR SU ASTUCIA Y RIDICULIZADOS POR SU ARTE EN EL VESTIR, SON ASESINOS... EN PIJAMA









Lo que los ninjas tienen más por la mano es esconderse, sobre todo cuando hay un ejército de guardas de vigilancia. En primer lugar, Ayame comprueba con precaución si hay moros en la costa

Si no fuera por el número que acompaña al nombre, resultaría de lo más natural que pensaras que *Tenchu* 2 es otro polizón subido al carro de sigilo de *Metal Gear*. De hecho, el *Tenchu* original estaba engrasando los ejes de ese mismo carro y camuflándolos con ramas antes de que alguien se diera cuenta de que «sigilo» estaba a punto de convertirse en la palabra de moda del momento.

Para los que no le vieron pasar arrastrándose la primera vez, *Tenchu* va de superespías japoneses, de ninjas por todas partes y, más específicamente, del clan ninja Azuma. Más que ajustarse al tipo de villano malvado tan apreciado por las típicas películas de Hollywood, estos ninjas respetan el medio ambiente, son amables con los niños y encajan sus espadas afiladas y achaparradas en las barriguitas de bandidos y ladrones.

«Los Azuma matan a la gente, pero sólo a los malos que se lo merecen»

Tampoco es necesario marear la perdiz, porque al fin y al cabo los Azuma son asesinos y matan a la gente, aunque sólo a los malos que realmente se lo merecen. Además, son tan silenciosos y eficientes que ni siquiera despertarían al chucho del vecino.

Es poco probable que *Tenchu 2* rivalice con la popularidad de *Metal Gear* porque está diseñado para ser una experiencia de sigilo mucho más sutil. Mientras que Solid Snake recurre a armamento, explosiones y cláxones ensordecedores, los ninjas de *Tenchu* se decantan más por los gritos ahogados y por la puñalada trapera en la sombra. La combinación de niveles exteriores más abiertos y la falta de rifles de francotirador para cargarse a los guardias desde una distancia prudencial dificultan sobremanera que los protagonistas consigan pasar desapercibidos. Te pasarás la mayor parte del tiempo merodeando por pocilgas, arrastrándote por el lecho seco de cualquier río y refugiándote tras rocas enormes de camino hacia donde se encuentran los guardias. Sin embargo, en cuanto averigües dónde está cada uno empezará la diversión de verdad, porque tendrás que idear un plan para cargártelos a todos uno por uno. El as en la manga de *Tenchu 2* es, casi con toda seguridad, sus niveles en 3D. ¿Está tu víctima en campo abierto, sin árboles o muros a los que recurrir para esconderse? La única solución es colgarse del gancho de agarre para subirse hasta el tejado contiguo, cruzarlo hasta la torre y después pasar, mediante un leve balanceo, hasta la rama que queda por encima del matón de turno. A continuación, la cuestión es descolgarte detrás de él y cortarle el cuello de una manera eficiente, aunque algo horripilante. Hay siete secuen-





A veces cuesta un montón decidir qué arma ninja usar. ¿Pruebas con un *shuriken* en toda la cabeza o con una flecha explosiva?



Al igual que en el juego original, el gancho de agarre te permitirá acceder a lugares con los que otros asesinos a sueldo ni siquiera soñaban. Súbete a un tejado o al árbol de la esquina





Los samurai consideraban el uso de las armas de fuego como un deshonor, aunque este noble principio no evitaba que cayeran fulminados por ellas. Tienes que recurrir a tácticas rastreras si quieres vencer a un enemigo numéricamente superior. Ninjas, ¡a por las bombas!

cias mortales de este tipo, y seguro que se te hace la boca agua con ellas porque sin el elemento sorpresa se podría decir que el equipo de tu ninja resulta bastante limitadito para terminar con los fornidos ladronzuelos y los samurais armados hasta los dientes que te encontrarás por el camino.

Como era de esperar de una secuela, *Tenchu 2* tiene más madera de producto desarrollado a partir del original (*PSMag23*, 9/10) que de juego radicalmente nuevo. Jugando como Ayame o Rikimaru puedes nadar, robar ítems e incluso arrastrar cuerpos. El botón de sigilo sigue haciendo que te agaches, des volteretas y te pegues a los muros, aunque esta vez puedes enfrentarte a cada misión con la ayudita de una variedad de 20 ítems que incluyen una cerbatana, flechas explosivas y un práctico junco para respirar cuando estés sumergido.

De lo que hemos visto hasta ahora de *Tenchu 2*, la sorprendente profundidad, sus alucinantes técnicas de sigilo y acción destructiva son los componentes que pueden perfilarlo como una de las compras obligadas del mes. El único inconveniente es que, a veces, los ángulos de cámara son tan sigilosos que no muestran lo que está sucediendo. Justo cuando pisas una ramita, pones al descubierto tu posición y estás a punto de hacerte muy amigo de la punta de una lanza, la visión cambia mostrándote únicamente lo alto de tu cabeza. Genial. En una situación de emergencia, los controles tampoco te serán de gran ayuda ya que no existe un botón que te haga girar y encararte al atacante. Si se pueden retocar estos fallos técnicos, *Tenchu 2* promete alistar a un ejército de nuevos reclutas para el clan ninja Azuma. ■

ATENTO A...

LOS AGUJERITOS DE UNA KATANA EN TU PLEXO SOLAR



A veces el sigilo falla y tienes que enfrentarte a tus oponentes frente a frente, espada en mano, lo que puede resultar extremadamente peligroso, sobre todo si son una banda de samurais. La mejor manera de evitar ser convertido en ravioli a la pijamesca es mantenerte a distancia de tu atacante y asestarle un combo de sablazos relámpago. Sin embargo, asegúrate de no olvidar en casa el botiquín de primeros auxilios.

PSMag OPINA

LO MEJOR

- Sigilo de primera
- Muchos juguetitos ninja
- Sangrientos niveles en 3D

LO PEOR

- Controles difíciles
- Curva de aprendizaje algo escarpada

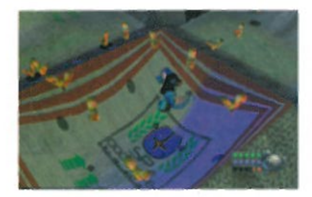
PREVIO AVISO

No es un juego que vayas a dominar en un par de minutos. Sin embargo, si te enganchas terminarás pensando como un ninja de carne y hueso. Sigue jugando y no tardarás en agazaparte tras el sofá y avanzar pegado a la pared del salón para prepararte un café.

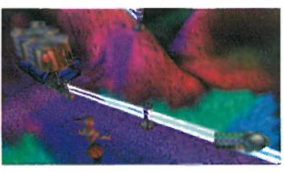
Distribuidor: Proein
Fabricante: Lost Toys
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

MoHo

SI VIVES EN LA FALLA DE SAN ANDRÉS (CALIFORNIA), ENTENDERÁS *MOHO* EN UN PERIQUETE. EN CASO CONTRARIO, TE COSTARÁ UN POCO HABITUARTE A ÉL...

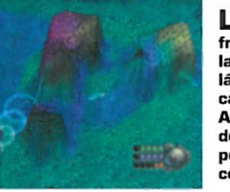






Donde representa que tienes las piernas, tienes una bola. ¡De locura!





Los ciborgs son tipos fragiluchos, alérgicos a los lanzallamas, al agua, a las vallas láser y a casi cualquier otra característica del terreno en el juego. Afortunadamente, puedes ir cambiando de personaje (rápidos aunque débiles o pesos pesados perseverantes) para conseguir los mejores resultados

Normalmente las consolas con cierta edad se quedan sin imaginación antes de quedarse sin ímpetu. Pocos fabricantes se molestan en desarrollar una idea fresca cuando pueden forrarse haciendo un refrito de un antiguo motor y pegándole un número romano al nombre. Pero PlayStation es diferente. Puede que sea gris, pero aún tiene un montón de magia de colores dentro, razón por la cual gente innovadora como Lost Toys aún siguen sorprendiéndonos con juegos que, por desgracia para cualquier revista, desafían toda descripción.

Imagínate un cóctel compuesto por *Robot Wars* combinado con *Gladiators* y con un toque de *Tony Hawk's Skateboarding.* Métete en la piel de un *ciborg* propulsado por una bola (sí, has leído bien) que rueda por ahí en paisajes de oleaje cambiante que dan brincos al ritmo de la furia tectónica. Con la ayuda de la gravedad, aprenderás a surfear por tierra firme, aprovechándote de las olas, picos y depresiones que dibujan el perfil del paisaje para hacerte con algo de velocidad. En cada nivel encontrarás un subjuego que te exigirá completar ciertas tareas. En el nivel Last Man Stands (algo así como «tonto el último»), tendrás que machacar a otros robots, en el nivel Power Ball tendrás que lanzar bolas magnéticas a un objetivo mientras unos negreros robóticos te fustigan sin cesar. En otros niveles tendrás que enfrentarte al reloj y recoger *tokens* por un tubo, y en el modo Pursuit, un horripilante terremoto te irá pisando los talones.

> «Merendarte todos los niveles será una cuestión de honor»

Aisladamente, estas misiones serían la mar de normalitas. Pero sitúalas en los confines medio surrealistas de un nivel de *MoHo* y verás como el *pad* termina soldado a tus dedos. Merendarte todos y cada uno de estos endiablados niveles terminará siendo una cuestión de honor. Tendrás que conseguir dominar el paisaje a medida que descubres exactamente cómo saltar lo bastante alto para hacerte con el token. Entonces te tropezarás con ese atajo tan rematadamente obvio que no habías visto antes, antes de lanzarte a navegar por tierra y llegar al final del nivel, para pifiarla justo en el último obstáculo. *MoHo* avanza en la cuerda floja entre la adición fanática y la frustración rabiosa. Sólo nosotros podemos revelarte si terminarás enganchado hasta pasártelo entero o tirándolo por la ventana. ■

ATENTO A...

CUANDO NO SABES SI LA TIERRA SUBE O BAJA



Cuando la tierra ruge y palpita como si se estuviera atragantando, da un salto y atrévete a surfear esas olas. El efecto es alucinante, aunque bastante familiar para todos aquellos que vivan cerca de una placa tectónica. Si Lost Toys se decide alguna vez a crear un juego de surf, seguro que será un bombazo.



LO MEJOR

- Gráficos exquisitos
- Jugabilidad novedosa
- Enloquecedoramente adictivo

LO PEOR

- Sin personalidad
- Puede resultar repetitivo
- Muy frustrante

PREVIO AVISO

Resulta un soplo de aire fresco y hace un esfuerzo sobrehumano para mantenerse al nivel de esta definición con tanta multitud de subjuegos y niveles adicionales. Es fácil acabar obsesionándose por terminarlo, pero depende en gran parte del nivel de dificultad.

Distribuidor: Sony
Fabricante: Psygnosis
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Septiembre
Restricción de edad: Mayores de 18 años

Team Buddies

PSYGNOSIS VUELVE A EXHIBIR SU DESBORDANTE INGENIO CON OTRO ARCADE DIVERTIDO Y ORIGINAL. AUNQUE ESTA VEZ NO HAY CARRERAS, SINO PELEAS DE... ¿BUDDIES?

Si hay algún especialista en innovación, ése es Psygnosis. La idea de unas naves que vuelan a toda velocidad por una serie de pistas de estética futurista no da la impresión de ser demasiado rebuscada. Sin embargo, nadie había sido capaz de hacer algo tan brillante como *WipEout* con esta idea. Lo mismo ocurre con los coches que disparan potentes armas en *Rollcage*, o las encarnizadas peleas de clásicos vehículos de los setenta en *Destruction Derby*.

Ahora bien, ¿qué nos depara este novedoso *Team Buddies*? Pues la primera noticia importante es que este juego no tiene nada que ver con lo que ha hecho Psygnosis hasta ahora. Para que te hagas una idea: imagínate un mundo habitado por simpáticos muñecos de colores con forma de «supositorio» que se pasan el día a golpes de cañón y metralleta.

Bueno, al principio, los Buddies no eran belicosos. Vivían en un idílico mundo de paz, amor y música *acid-house*, bailando todo el día en la discoteca del parque. Hasta que un día, unas nubes extrañas empezaron a arrojar desde el cielo miles de cajas con armas. Al descubrir el regalo que se escondía en el interior de estas cajas, se liaron a disparar a tiro limpio para divertirse, y se desencadenó una especie de guerra total, con equipos de diferentes colores.

Tu misión es seguir las instrucciones del presidente de los Buddies para acabar con los alborotadores e imponer la paz a toda costa. Para ello, tendrás que llevar a cabo una serie de cometidos muy variados: acabar con un equipo de Buddies, recoger toda la basura que unos gamberros han desperdigado por el parque, encontrar y rescatar una moto robada, etc. Estas tareas no parecen demasiado complicadas; sin embargo, en la mayoría de casos tendrás un tiempo muy limitado para llevarlas a cabo, y estarás rodeado de enemigos.

«Tendrás un tiempo limitado para llevar a cabo tu misión»

Afortunadamente, puedes aprovechar las cajas rojas y azules que hay repartidas por los escenarios para hacer provisión de armas, así como usarlas para generar nuevos Buddies que te ayuden y escolten en tus misiones (observa el cuadro «Atento a...»). La mezcla de estrategia y acción es muy divertida. Sin embargo, aún está por ver si la acción será lo suficientemente variada como para enganchar a largo plazo. Aunque una cosa sí está clara: Psygnosis ha conseguido sorprendernos otra vez. Es increíble.



Las armas que puedes emplear son muy diferentes, tanto en su uso, como en su contundencia: tanques, granadas, bazucas, ametralladoras, etc.

ATENTO A...

LA PLATAFORMA DE APILAMIENTO



La plataforma de apilamiento te permite crear más Buddies para formar un equipo más numeroso, así como proveerte de armas para derrotar al enemigo. Lo único que tienes que hacer es apilar cajas en estas plataformas, y luego golpearlas pulsando «Círculo». ¿Estás preparado para la batalla?



LO MEJOR

- Original, diferente...
- Estrategia y acción
- Los comentarios de los Buddies

LO PEOR

- A veces, no se sabe el objetivo
- La cámara puede ser terrible
- Acción aburrida después de un rato

PREVIO AVISO

Es un arcade original y divertido. Pondrá a prueba tu capacidad para pensar rápidamente, mientras te ríes de los comentarios de los Buddies. Nos encantan su curiosa mezcla de acción y estrategia, y la estética de los escenarios.

Distribuidor: Ubi Soft
Fabricante: Ubi Soft
Jugadores: Uno
Disponible: Septiembre

Rayman 2

TRAS CINCO LARGOS AÑOS SABÁTICOS, RAYMAN VUELVE A LA CARGA CON MÁS FUERZA QUE NUNCA, PERO ESTA VEZ... ¡CON VOLUMEN!



Es una gozada pasearse por los diferentes niveles y entrar en el modo de vista subjetiva para admirar los detalles de los decorados

¿Volumen? Pero, ¿de qué caray estamos hablando? ¿Acaso el *Rayman* original era un juego sin sonido? Pues no, hijo, no. *Rayman* era un divertido plataformas en el que controlabas a uno de los héroes más originales que han visitado un videojuego. Se trataba de un individuo de brazos y piernas invisibles dotado de un enorme narizón (probablemente utilizado para equilibrar sus movimientos en los saltos y las estrechas plataformas), que tuvo que salvar al mundo y rescatar al Gran Protón y a todos los Electrones desestabilizados del lugar. Vamos, toda una clase de física desenfrenada llena de saltos, acción y personajes alocados.

Y sí que tenía sonido. Pero no tenía volumen. O dicho en otras palabras: en un momento en que tan sólo unos pocos juegos nos asombraban con motores tridimensionales, el pobre *Rayman* se quedó más plano que una tabla de planchar. Hasta hoy...

Ahora, una vez más tendremos que luchar para que la paz y la armonía reinen en nuestro mundo. En esta ocasión, los malos son un organizado grupo de piratas mecanizados que ha capturado a todos los buenos de la película (incluido el héroe de la aventura), con lo que hemos perdido los poderes que conseguimos en nuestra primera epopeya. Pero... ¿qué ha estado haciendo *Rayman* durante todos estos años de orden y tranquilidad? Bueno, como sabréis, uno no gana una nueva dimensión de la noche a la mañana, y menos si mientras soplas para «expandirte» tienes que taparte dos enormes pozos en tu gargantuesca napia. El caso es que el equipo de desarrollo de Ubi Soft en Shanghai ha conseguido que *Rayman* conserve su carisma con el paso a 3D, y no se ha conformado con añadir, simplemente, otro eje a la perspectiva del juego, sino que lo han reformado que da gusto verlo.

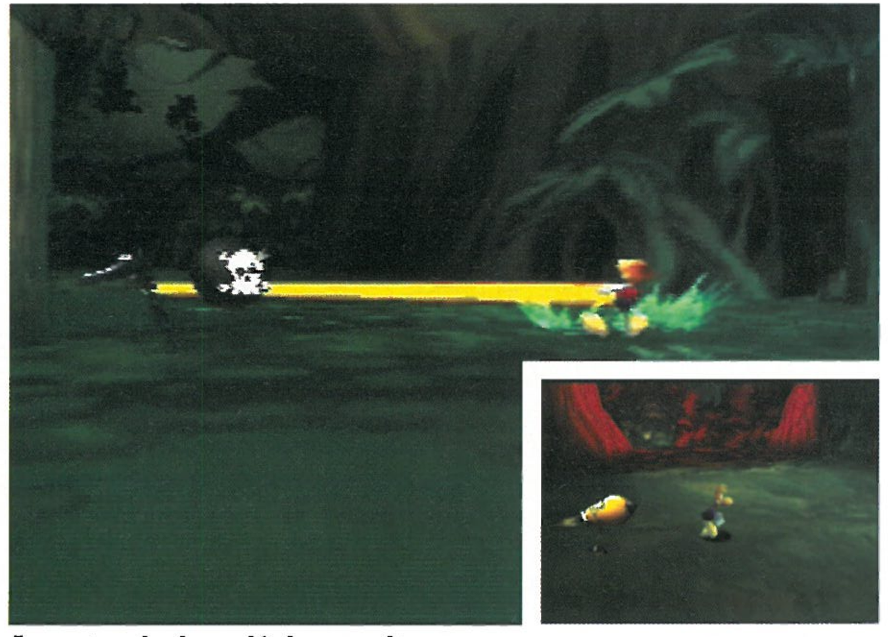
Uno de los puntos al que los desarrolladores han prestado más atención es la gran calidad y cantidad de las texturas. *Rayman 2* es uno de los juegos más coloridos y detallados que ha pasado por nuestra vieja PSX. Pese a tratarse de un juego que no utiliza el modo de alta resolución, la nitidez y el volumen de los personajes y los enemigos y fondos, hacen pensar que realmente lo utiliza.

> «*Rayman 2* es uno de los juegos más coloridos y detallados que ha pasado por nuestra PSX»

Además, por lo visto en la beta, la música está al nivel del mismísimo *Medievil* y los diálo-

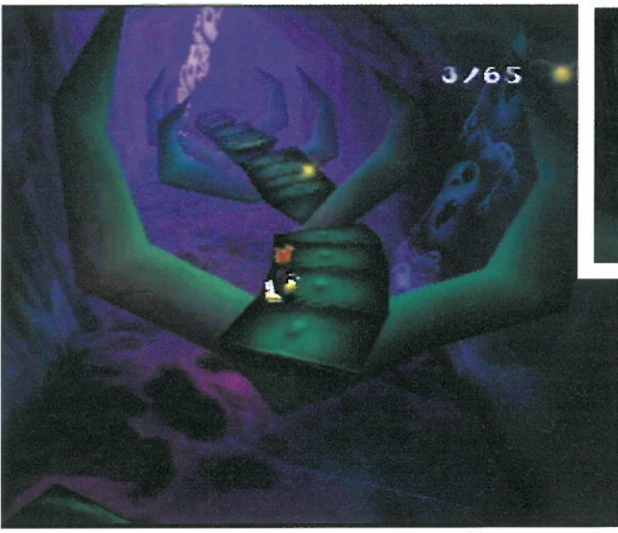
ATENTO A...

ESE CHICO PARA TODO



A parte de los clásicos saltos de cualquier plataformas que se precie, Rayman tendrá que hacer desde domador de misiles kamikaze con patas, hasta esquí acuático remolcado por una serpiente. «Súper».













LO MEJOR

- Gráficos sensacionales
- Gran variedad de submisiones
- Música y efectos de película

LO PEOR

- Que tengamos que esperar a que se publique

PREVIO AVISO

Con *Rayman 2* tendrás un ejemplo de cómo hacer una buena segunda parte. Está lleno de detalles que denotan que ha sido mimado y cuidado hasta puntos extremos. ¡Que lo acaben ya!

gos de los personajes están magníficamente doblados (atención a la voz de una siseante boa de pantano).

Por si fuera poco, tampoco se han dejado a un lado esos increíbles escenarios a medio camino entre la noñería y el surrealismo más extravagante que inundaban el primer juego. Aquí, la diversidad está asegurada mediante enormes y laberínticas quillas de barcos, gigantescos nenúfares en una ciénaga plagada de pirañas o explosivos barriles de pólvora con más utilidades que un *jet-pack*. Eso sí, para que el conjunto no destile un halo de monería sólo apto para, digamos, «personas menos mayores», todo el entorno se ha revestido de un aire lúgubre que, sin quitarle colorido al asunto, lo adapta más (y mejor) a los tiempos y modas que corren.

Rayman 2 tiene muy buena pinta, y puede llegar a ser uno de los últimos clásicos de la gris antes de la aparición de su hermana mayor. Fans de *Spyro* y de *Crash*, preparaos, porque a finales de verano *Rayman* volverá a vuestras consolas. ■



Distribuidor: Sony
Fabricante: Delphine
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Septiembre

Moto Racer World Tour

¿QUIÉN DIJO QUE A LA TERCERA VA LA VENCIDA?







Las carreras sobre asfalto son las mejores, aunque por desgracia, las vistas en primera persona ofrecen una visibilidad casi nula

Seguro que conoces la serie *Moto Racer*. Los dos juegos anteriores son, por ahora, los únicos juegos de motos con carreras sobre barro y asfalto para PlayStation. Ninguno de los dos primeros juegos fue gran cosa, aunque por ahora nadie ha alcanzado la calidad de sus carreras sobre asfalto (sólo lo ha intentado *Castrol Honda*, muy flojo). ¿Conseguirá poner más alto el listón esta nueva entrega? Podría. Pero...

Sí, la versión que hemos probado está inacabada, y es normal que no funcione del todo bien aún. Pero es que tiene algunos problemas que habría que mejorar. Empecemos por los gráficos: un área visible totalmente insuficiente, por cuya culpa te sales en todas las curvas, pérdidas de cuadros por segundo que casi congelan la pantalla cuando hay dos o tres motos delante de ti, *clipping* en las partes laterales de la pista (a veces, pasas de largo zonas que no se han acabado de renderizar, con polígonos de menos), un control pobre, unas cámaras en primera persona poco menos que inservibles...

La inteligencia artificial de tus adversarios es, prácticamente, inexistente. Todos avanzan como robots, sin cometer fallos, a la misma velocidad. Tu moto, escojas la que escojas, corre más que ninguna de las suyas. Sin embargo, cuando tú frenas para tomar las curvas, ¡ellos no necesitan frenar! Lo hacen a veces, pero aun así pasan la curva a una velocidad terminal, cuando tú (casi parado) sudas tinta china para no salirte.

«Las carreras sobre asfalto son más rápidas que en las primeras entregas»

Gráficamente está por debajo de sus antecesores: los escenarios están poco detallados, y los colores de las texturas son cualquier cosa menos realistas. ¿Cómo podría arreglarse *MR World Tour* para convertirse, de repente, en el mejor título de la serie? Sí, cuenta con algunas características «superiores», claro. Las carreras sobre asfalto son más rápidas aún que en las dos primeras entregas y hay más circuitos (algunos reales), más motos, más campeonatos... Pero todo eso servirá de poco si no se arreglan los fallos que tiene todavía. No perdemos la esperanza. ■

ATENTO A...

LOS MAMPORROS...



En *Moto Racer World Tour* es condenadamente difícil pegársela, porque por alguna extraña razón, la CPU te perdona todas las tonterías que haces. Sin embargo, cuando te la pegas, es para un buen rato. Sales volando, tu personaje se queda como flotando en el aire unos segundos. Luego vuelve a levantar la moto y, para cuando levanta la vista para ver en qué posición está, todos los demás han acabado la carrera.



PSMag OPINA

LO MEJOR

- Las carreras sobre asfalto
- La variedad de movimientos
- Hay más circuitos y más motos

LO PEOR

- Los gráficos dejan bastante que desear
- La IA de tus adversarios

PREVIO AVISO

Aunque sólo hemos visto una beta de *preview* (inacabada) del juego, pensamos que hará falta mucho esfuerzo para que sus desarrolladores consigan alcanzar la calidad de los dos primeros juegos.

Distribuidor: Virgin
Fabricante: Blue Sky Software
Jugadores: Uno
Disponible: Septiembre

Superman

¿ES UN PÁJARO? ¿ES UN AVIÓN? ¿ES SUPERCOCO? ¡NO, ES SUPERMAN! ¿PERO QUÉ HACE EN UN JUEGO DE PLAYSTATION? PUES ACABAR CON EL VILLANO DE TURNO

Por fin llega a PlayStation el héroe de cómic más popular y universal de todos los tiempos (y no estamos hablando de Mortadelo): el grandioso Superman. Ese tipo forzudo, con capa roja, aliento de hielo y mirada de rayos láser. El mismo que se ha enfrentado a tantos villanos en sus cómics, películas y series de televisión. Ahora, tendrá que defender al mundo en nuestra querida consola gris, y para ello, deberá acabar con los planes del despiadado criminal Lex Luthor.

En realidad, este *Superman* es un *remake* de un juego bastante mediocre para N64. Sin embargo, para la versión PSX se han incluido enemigos nuevos, niveles más complicados y alguna que otra sorpresa. El juego se divide en una serie de misiones diferentes, que transcurren en los tres medios físicos posibles: tierra, agua y aire. En cada misión, tendrás que salvar la vida de todos los inocentes que encuentres en tu camino, y al final te enfrentarás a un jefe. Cuando acabes con éste, liberarás a uno de tus amigos (Lois o Jimmy), y pasarás al siguiente nivel.

Superman está plagado de puzzles, enemigos, dificultades y situaciones límite. La resolución de los puzzles es tan lógica y dinámica que avanzarás rápidamente sin necesidad de pararte apenas a pensar. Si necesitas seguir por un pasillo donde hay criptonita que te impide el paso, seguro que encuentras junto a él un generador de lo más sospechoso. Lanza tu gélido aliento sobre el generador y enseguida liberarás el pasillo de la nociva sustancia.

El uso de los superpoderes te ayudará también cuando tengas que hacer frente a tus enemigos. La forma más fácil de acabar con los malos es darles un puñetazo por la espalda, aunque a veces no podrás acercarte a ellos lo suficiente y tendrás que lanzarles los objetos que encontrarás en el escenario. Levanta un contenedor de basura o un coche, apunta hacia ellos, y machácales. Si no encuentras ningún objeto, siempre puedes echar mano de los rayos láser que desprende la mirada de Superman.

«Está plagado de dificultades y situaciones al límite»

La única pega es que este superpoder no funciona cuando el personaje se encuentra en movimiento, y si te paras demasiado tiempo, los malos te lanzan criptonita. Así pues, tendrás que moverte siempre rápidamente.

Pese a las apariencias, parece que *Superman* será bastante simplón, corto y repetitivo. Esperemos que unos cuantos retoques cambien esto en la versión final.



Como buen superhéroe de tebeo, deberás salvar la vida a los rehenes que encuentres en los diversos escenarios

ATENTO A...

LA CRIPTONITA



Los escenarios están llenos de criptonita por todas partes. Este mineral anula los poderes especiales de Superman, de modo que cuando veas que algo tiene un sospechoso color verde, procura evitarlo a toda costa.



LO MEJOR
- ¡Un juego de Superman!
- Criptonita, robots malignos...
- Situaciones límite

LO PEOR
- Acción repetitiva
- Una cámara algo problemática
- Demasiado facilón

PREVIO AVISO

Superman está lleno de enemigos, situaciones límite y un villano a la altura de las circunstancias: Lex Luthor. Sin embargo, la acción es bastante repetitiva, y hay problemas de control y de cámara. Con algunos retoques, podría ser muy divertido.

Distribuidor: Acclaim
Fabricante: Square
Jugadores: Uno
Disponible: Septiembre

Parasite Eve II

SE LLAMA AYA, Y ES POSIBLE QUE NO «AYA» UNA CHICA MÁS DURA QUE ELLA EN PLAYSTATION...



La variedad de localizaciones es enorme. Empiezas en un edificio de superlujo, sigues tu aventura en un pueblo en medio del desierto (no, no es *Silent Hill*, pero casi); luego te metes en una mina que no se acaba nunca...

No hay color. Seamos francos: ¿cada cuánto tiempo sale a la venta un juego bueno de verdad? Analizar uno al mes, para nosotros, sería un verdadero lujo. Lamentablemente, los grandes juegos no abundan, y no siempre un título merece protagonizar una portada de revista, aunque lo haga. *Syphon Filter* y su continuación, *Driver, Metal Gear Solid, Gran Turismo, Silent Hill...* Esos son los juegos por los que uno se puede gastar más de ocho mil pesetas. El resto, son sólo acompañantes en las estanterías de las tiendas, refritos, relleno para las revistas...

Es lo que nos ha pasado este mes: a última hora, nos ha llegado una versión beta de *Parasite Eve II* y siendo el mejor juego del verano, sólo podemos dedicarle una página, ¡snif! Pero no te preocupes, que el mes que viene, cuando lo analicemos a fondo, te explicaremos todas las razones por las que *Parasite Eve II* es el mejor juego del verano, sin lugar a dudas. ¿El mejor juego de terror de la historia? Bueno, puede. Pero eso es algo que mejor deberías decidir tú, cuando lo veas.

PE2 es la continuación de un juego que revolucionó el mercado nipón, vendiendo miles y miles de copias en un tiempo récord. La firma Square y su sólido argumento, bastaron para situarlo en la cima de las listas de ventas en pocos días. Pero, como de costumbre, alguien pensó que «este juego no gustaría en occidente», y nunca llegamos a verlo. Sí, vimos la versión japonesa, pero no es lo mismo... Se trataba de una especie de *RE* ambientado en Manhattan. La ciudad era invadida por unas extrañas criaturas mutantes, y tenías que descubrir qué estaba pasando, a base de puzzles, mientras te cargabas a decenas de bichos horribles.

«El mejor juego del verano, sin lugar a dudas»

Más o menos, *PEII* consiste en lo mismo, pero a lo grande. Empiezas a investigar en la ciudad de Nueva York, luego vas a un pueblo fantasma en el desierto de Mojave, más tarde te internas en una especie de base militar subterránea, enorme... La variedad de localizaciones es increíble, y combina todos los elementos geniales de los escenarios de *RE* —grandes construcciones, pasillos angostos y oscuros, puertas cerradas— con los de *Silent Hill* —calles desiertas, oscuridad, mugre, animales mutantes vagando por ahí—, los de *Metal Gear Solid* —cámaras de vídeo que te detectan y te disparan, complejos sistemas para abrir puertas, armas que hay que combinar— y los de cualquier obra maestra que se te ocurra. Square también hace notar una clara herencia de *FFVIII*: los menús y el sistema de «crecimiento» de Aya son similares a los del ilustre juego de rol. ¿Podrás esperar cuatro semanitas...? ■

ATENTO A...

EL GPS



El GPS es un sistema de radar vía satélite que te ayudará a controlar la situación en todo momento, pudiendo saber por cuántos bichos estas rodeado, su posición exacta, o incluso el punto del escenario al que debes dirigirte en algunas ocasiones (para saber esto, deberás consultar el mapa del nivel).



LO MEJOR

- ¡Por fin un *Parasite Eve* europeo!
- Unos gráficos inigualables
- Los mejores puzzles del mundo

LO PEOR

- No tener el primer juego, al que se hace referencia constantemente.

PREVIO AVISO

No derroches tu dinero en ningún otro juego: si no eres el primero en la cola de las tiendas cuando *Parasite Eve II* salga a la venta en septiembre, no te lo perdonarás jamás. Y nosotros tampoco te lo perdonaremos. ¡Será el mejor juego del verano!



YA SON VEINTE LAS TIENDAS DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

UN MERCADO DE 35.000 MILLONES DE PESETAS PUEDE ESTAR A TU ALCANCE. ÚNETE A LA CADENA MÁS GRANDE DE EUROPA DEL SECTOR DEL ENTRETENIMIENTO. ESTAMOS SEGUROS DE PRESENTAROS UN CONTRATO DE FRANQUICIA CLARO Y TRANSPARENTE SIN FALSAS ILUSIONES Y RESPALDADO POR LA GRAN PROFESIONALIDAD DE NUESTRO EQUIPO, CON LOS MEJORES PRODUCTOS INTERNACIONALES. RECUERDA:

LOS VIDEOJUEGOS SON UN NEGOCIO SERIO.
LLAMA AHORA AL 96.315.44.10 Y PIDE UN DOSSIER DE FRANQUICIA




San Sebastián/Donostia



Albacete



Quart de Poblet (Valencia)



Zaragoza



Vitoria/Gasteiz



Alzira



S.ta Cruz de Tenerife - Tenerife



La Orotava - Tenerife



Valladolid

ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Madrid - Villaverde
C/ Martínez Oviol,33
(Villaverde Bajo)
Próxima apertura

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia - Gran Turia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor, 1a
Tel. 96.315.44.10 - Fax. 96.315.44.12

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Gran Canaria - Las Palmas
Alameda de Colón, 1
(junto Plaza Cairasco)
Tel. 928.382.977

Gran Canaria - Vecindario
Próxima apertura

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Tel. 943.32.70.07

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Área Central
Local 25 B
Tel. 981.93.58.39

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

http://www.globalgame-europe.com - Email. info@globalgame-europe.com



GLOBAL GAME ESPAÑA - CALLE CONDE DE TRENOR, 1 - 46003 VALENCIA - TEL. 96.315.44.10

Financiación a medida con estas entidades: Banco de Comercio (BBVA), Banco Santander (BSCH), La Caixa, Banco Popular












METAL GURU

ES EL JUEGO QUE TODO EL MUNDO HA ESTADO ESPERANDO, EL JUEGO QUE DEJÓ BOQUIABIERTA A LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS EN EL E3 DE MAYO. ES *METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY* Y ES EL PRIMER JUEGO EN MOSTRAR DE LO QUE ES CAPAZ LA PLAYSTATION2. *PSMag* VIAJÓ A LOS ÁNGELES PARA HABLAR EN EXCLUSIVA CON EL CREADOR DE *METAL GEAR*, HIDEO KOJIMA, Y RECABAR TODA LA INFORMACIÓN POSIBLE SOBRE LO QUE PODRÍA SER EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS





El rostro del autor de *Metal Gear Solid 2*, el vicepresidente de Konami Japón, Hideo Kojima

Son las 11:59 de la mañana de un jueves, 11 de mayo, y el caballero sentado a nuestra izquierda parece nervioso. A su alrededor, se amontona una multitud que se muestra igualmente ansiosa porque empiece el espectáculo. ¿El motivo? Están aquí para ver un pase de 9 minutos de un videojuego. Nada fuera de lo normal si tenemos en cuenta que se trata del E3, la feria de juegos más grande del mundo, pero claro, el videojuego en cuestión sí que es extraordinario. Es *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* y las masas apiñadas se mueren por ver el aspecto que tendrá un tal Solid Snake en la PlayStation2.

Han pasado los 9 minutos y el caballero de nuestra izquierda parece aliviado. La gente sacude las manos y la cabeza, maravillada ante lo que acaba de presenciar, y despliega unas sonrisas que indican que han visto no sólo lo mejor de la feria, sino un juego que podría cambiar el modo en que el mundo percibe los videojuegos. Nuestro caballero sonríe, absorbe los aplausos y regresa hábilmente a la zona VIP del stand de Konami. Debe sentir un gran alivio; ayer, Hideo Kojima no creía que el juego le fuera a gustar a nadie...

Rebobinemos 19 horas atrás: *PSMag* acaba de asistir a la primicia mundial de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Proyectado ante una selecta representación de la prensa, el pase de casi 9 minutos de metraje (ver el apartado «El estreno») pone al descubierto lo que es, sin duda alguna, el mejor título de PlayStation2 en fase de desarrollo. Ambientado en un petrolero azotado por feroces tormentas, el juego presenta a Solid Snake, todo un regimiento de soldados, un nuevo personaje femenino, efectos de cámara del estilo de *Matrix*, un cierto «hermano», algunos retazos de argumento, acción a tope, un abundante sentido del humor, ambientación a raudales y, sí, un robot enorme llamado Metal Gear Ray.

Podríamos continuar con la lista indefinidamente (de hecho, eso es lo que hacemos en el apartado «Pero ¿de qué va el juego?», ▶



Los efectos de iluminación han pasado a un primer plano. Snake disfruta de su predilección habitual por las cajas...



El hombre, el mito, la barba de dos días... Solid Snake regresa para PlayStation2 y su aspecto es, cuando menos, amenazador...



El típico día en el trabajo; guardias, cadáveres y soldados que te disparan...

▶ que deberías leer ahora mismo), pero ya va siendo hora de hablar con el responsable de todo esto. *PSMag* charló brevemente con Kojima el jueves por la mañana y luego otra vez por la tarde, esta vez acompañado por el diseñador de los personajes y de los objetos mecánicos de *Metal Gear*, Yoji Shinkawa. Aunque no pudimos sonsacar mucho a Kojima en cuanto al argumento y los personajes, lo que sí conseguimos fue obtener su visión del futuro de los videojuegos. Sigue leyendo...

¿Por qué Nueva York?
[Risas] Puede que no sea la capital, pero es el centro de Estados Unidos. Y no sólo de Estados Unidos, es también la capital cultural y económica del mundo. Si teníamos que elegir un sitio para enmarcar la nueva aventura de Snake, no podía ser otro que Nueva York.

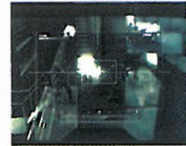
¿Se debe esta elección a un interés personal por la cultura y el cine norteamericanos?
Los libros, la música y el cine norteamericanos son todos ellos aspectos que forman parte de mi personalidad. En cuanto a *Metal Gear*, supongo que la influencia es algo más fuerte.

Pasemos al juego. ¿Cuáles dirías que son las diferencias más importantes entre *Metal Gear Solid 1* y *2*?
La única diferencia importante es el número de enemigos que puedes encontrarte y su IA. Son mucho más inteligentes que los soldados de la primera entrega. Ahora que hay más enemigos —y encima, más inteligentes— a tu alrededor, el grado de emoción será mucho más elevado.

***Metal Gear* siempre ha sido una mezcla de acción y sutileza.**
Sí. Lo que quiero hacer en *Metal Gear 2* es conseguir que los jugadores «sientan» el aire, el espacio entre los diferentes personajes, el entorno, la temperatura, la humedad, todo eso. Es algo muy difícil de conseguir con gráficos de ordenador; todo es muy claro y resulta muy difícil expresar algo que no está ahí. Lo que quiero hacer es utilizar un montón de efectos como los contornos borrosos para que la gente pueda ver la distancia, el aire... El tipo de cosas que no ves en los juegos. Para ello, estamos empleando muchas de las capacidades de cálculo del motor Emotion de la PlayStation2.

Emoción parece ser la palabra clave. Antes, la emoción giraba en torno a la noción de sigilo. Es algo que muchos otros juegos para PlayStation han intentado plasmar desde entonces.
El sigilo de otros juegos no es en realidad lo que yo entiendo como tal. Lo que veo en otros juegos es un sigilo con el que los personajes acechan a sus enemigos para matarlos.









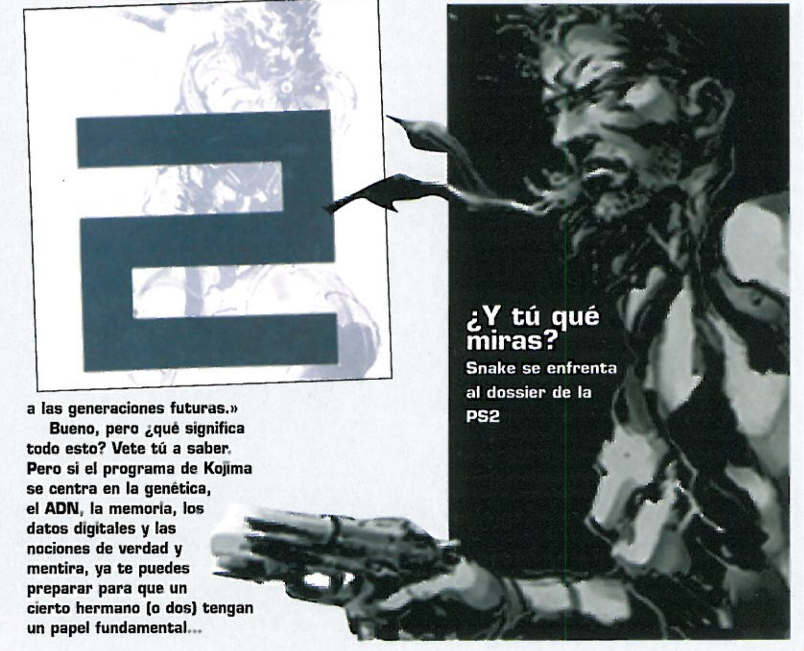
PERO, ¿DE QUÉ VA EL JUEGO?

OJALÁ LO SUPIÉRAMOS, PERO AQUÍ TIENES UNAS CUANTAS PISTAS Y ELUCUBRACIONES ACERCA DEL ARGUMENTO DE *METAL GEAR 2*...

El juego sólo está finalizado en un 10% y Kojima no suelta prenda sobre el argumento de *Metal Gear 2*. Por nuestra entrevista, sabemos que tiene lugar unos cuantos años después de lo sucedido en el primer juego y, por el título, sabemos también que los nuevos villanos se llaman Hijos de la Libertad. *PSMag* supone que son unos superpatriotas con base en Estados Unidos (uno de los helicópteros de la película lucía una Estrella Roja...) que han reclutado a Revolver Ocelot y quizá a Liquid Snake para robar los datos del experimento Metal Gear Rex, protagonista del incidente Shadow Moses de la primera entrega. De aquí proviene Metal Gear Ray y quizá toda una hornada de Metal Gears, controlados por los Hijos de la Libertad para atacar y destruir, a lo Godzilla, ese bastión del corrupto capitalismo norteamericano, Nueva York. Por en medio, Snake, un formidable enfrentamiento con Metal Gear Ray en la Estatua de la Libertad (bueno, sólo es una suposición) y montones de escaramuzas con el nuevo personaje femenino (¿una Hija de la Libertad, tal vez?).

Por lo demás, Kojima ha apuntado que el juego cuestiona los «efectos de la digitalización de la sociedad». En el dossier de prensa del juego llega a afirmar que «la vida hace que la especie evolucione mezclando genes y transmitiendo la información genética a las generaciones futuras. Entonces, ¿cómo consiguen trascender aquellos aspectos, como los pensamientos y el espíritu de uno, las culturas y la historia, que no forman parte de la información genética? ¿Por qué las leyes de la naturaleza no incluyen la herencia de tales aspectos? ¿Qué es lo que vamos a transmitir mediante métodos de grabación [digital] exclusivos de los humanos (el habla, la escritura, la música, imágenes visuales, etc.)? Es más, ¿estamos obligados a legar tales cualidades humanas? El tema conceptual de *MGS2* consiste en dejar [transmitir] el alma (la memoria) y el modo de vida a las generaciones futuras.»

Bueno, pero ¿qué significa todo esto? Vete tú a saber. Pero si el programa de Kojima se centra en la genética, el ADN, la memoria, los datos digitales y las nociones de verdad y mentira, ya te puedes preparar para que un cierto hermano (o dos) tengan un papel fundamental...



¿Y tú qué miras? Snake se enfrenta al dossier de la PS2

«Lo que quiero hacer en *Metal Gear 2* es conseguir que los jugadores "sientan" el aire, el espacio entre los diferentes personajes, el entorno del juego, la temperatura...»

Lo que intento hacer en mi juego es que el personaje principal se oculte y avance de esta manera. Moverse sigilosamente pero sin tener que luchar realmente con los enemigos.

El estreno de ayer dejó la impresión, entre otras cosas, de que el pase era como un avance de una película. Teniendo en cuenta la potencia de PlayStation2, que permite casi realizar una película, ¿no hace superflua la idea de una película de *Metal Gear*?
El *Metal Gear* que quiero crear ha de ser un juego, porque *Metal Gear* es, para mí, un espacio en el que el jugador puede mover al personaje y hacer cosas por su cuenta. Eso es lo que quiero. Si un director de Hollywood quiere realizar una película *Metal Gear*, no tengo nada que objetar, pero no me interesa en absoluto. Para mí, *Metal Gear* es un juego.

El pase rezuma sentido del humor.
[Risas] Sí, habrá muchas cosas divertidas en el juego. Soy de la parte occidental de Japón, la región de Kansai. Kansai es famoso en Japón por ser el origen de muchos cómicos. Lo llevo en la sangre, necesito hacer todas estas cosas divertidas. Hasta las mujeres de la calle son cómicas. ¿Por qué? No sé, quizá son menos reservadas y les gusta bromear.

Son las 11:59 de la mañana y Kojima tiene una cita con el mostrador del stand de Konami. Le acompañamos para ver la película por segunda vez y nos volvemos a encontrar con él a las 5 de la tarde. Por alguna razón, se le ve contento y a la vez aliviado de ver que el día se acerca a su fin y que todo ha ido bien.

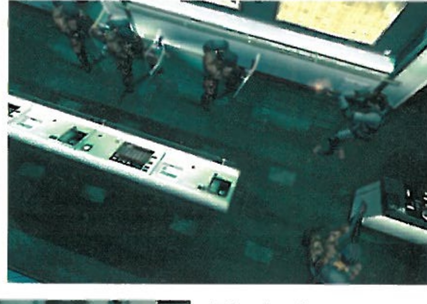
Desde que te vimos hace unas cuantas horas, se ha pasado la película seis veces. ¿Qué reacciones ha suscitado?
Bueno, parece que les gusta. ¿Estoy contento? ¡Claro!

Hablábamos antes del estilo cinematográfico del juego, algo que se hace también evidente en el uso de la banda sonora, obra de Harry Gregson-Williams (compositor de las bandas sonoras de *Enemigo público* y *La roca*). ¿Qué planes tienes para la banda sonora de *Metal Gear 2*?
Hay algo que no pudimos hacer antes y que ahora sí que podremos hacer en el nuevo juego. Hay un tema que sonará durante todo el juego y que cambiará a medida que vayas jugando. No es que se convierta en un tema diferente, sino que el tema cambiará dependiendo del modo en que juegues. Por ejemplo, solamente sonará la percusión cuando Solid Snake esté en una situación crítica. Es como si hubiera toda una orquesta al lado del jugador. Cada vez que Snake se enfrente con un enemigo, se encuentre en una situación difícil o haya un enemigo con un arma enorme o similar, sonará la misma melodía pero de un modo diferente.

Otro cambio importante es la introducción de un modo en primera persona. Este modo se incluyó en *MGS: Integral* (el título de ampliación de *Metal Gear*), pero se suprimió de la edición europea del juego, *Special Missions*. ¿Qué piensas hacer al respecto?
En primer lugar, no puedes moverte por el escenario del juego con el modo en primera persona, sólo con el modo en tercera persona. Sin embargo, sí que puedes disparar con el modo en primera persona. La ventaja de esta posibilidad es que si puedes dirigir tu vista en todas direcciones, puedes disparar a la cabeza, el brazo, la cadera, los pies. Algo que no puedes hacer con el modo en tercera persona. En este modo, cada vez que disparas a alguien, le alcanzas en la barriga. Al poder apuntar a cualquier cosa con el modo en primera persona, puedes disparar sobre un vaso encima de una mesa u otras cosas parecidas. Puedes disparar a una tubería, por ejemplo, para que el vapor de su interior salga despedido en una dirección determinada.

En el pase, cuando Snake disparaba directamente a una tubería, parecía que lo hacía para cegar a sus enemigos antes de eliminarlos. ▶

«Yo no he dicho eso...». Kojima repasa el texto de la entrevista y lo niega todo



El nivel de detalle del petrolero es sencillamente increíble. Recuerda, todos estos decorados son interactivos y puedes destruirlos siempre que quieras





EL ESTRENO

EL VIAJE DE *PSMag* PARA VER EL ESTRENO MUNDIAL DE *METAL GEAR 2* Y UN RESUMEN COMPLETO DE *ESA* PELÍCULA, IMAGEN POR IMAGEN...

Así como los visitantes del E3 vieron la película de *Metal Gear 2* el jueves, *PSMag* tuvo la suerte de verla un día antes en un estudio de sonido de la Universal. Vestido con un traje beige, Kojima comentó que estaba «muy emocionado» de estar de nuevo en el E3, escenario en el cual el título original *Metal Gear* causó una enorme impresión tres años antes. «¡Aquí estoy otra vez!», proclamó un tanto tímidamente, antes de presentar su nueva creación. A continuación te exponemos un resumen completo de la película de nueve minutos, segundo a segundo. Recuerda, sólo los primeros cinco segundos de nieve del principio están generados por ordenador; el resto es metraje editado del juego...

00:00 «El AVANCE que van a ver a continuación ha sido clasificado como apto para TODOS LOS PÚBLICOS por la Asociación de Juegos de KONAMI». Ya empieza pareciéndose a un avance de una película. Bien.

00:16 Ráfagas de nieve cruzan un cielo nocturno tormentoso. Muy bonito.

00:23 «Al habla Snake. Octacon, ¿me recibes?» ¡Sí! «Sí, soy yo, Snake. Te recibo», responde Octacon (Hal Emmerich).

00:30 «Te he hecho esperar, ¿no?», exclama Snake. Un petrolero asoma en la pantalla. «Estoy en el punto de incursión.» Sopla el viento. «Después de lo de Shadow Moses, la información tecnológica acerca de Metal Gear fue vendida en el mercado negro, ¿no es cierto?» Esto se pone interesante.

00:43 Snake alcanza la cubierta del petrolero azotado por el mal tiempo, los relámpagos iluminándole como le sucedía a Arnie en *Terminator*. Su aspecto es el de una roca. «Y luego los epígonos de Metal Gear se extienden por todo el mundo». (Epígono significa sucesor o descendiente, por cierto.) Octacon responde: «Metal Gear ha dejado de ser un arma especial. El nuevo modelo fue diseñado para luchar contra ellos. Hemos sido informados de que el nuevo Metal Gear está siendo transportado en secreto.» Snake se levanta, con la lluvia golpeando su rostro y su traje especial empapado. «Debería haberlo sospechado desde el principio...»

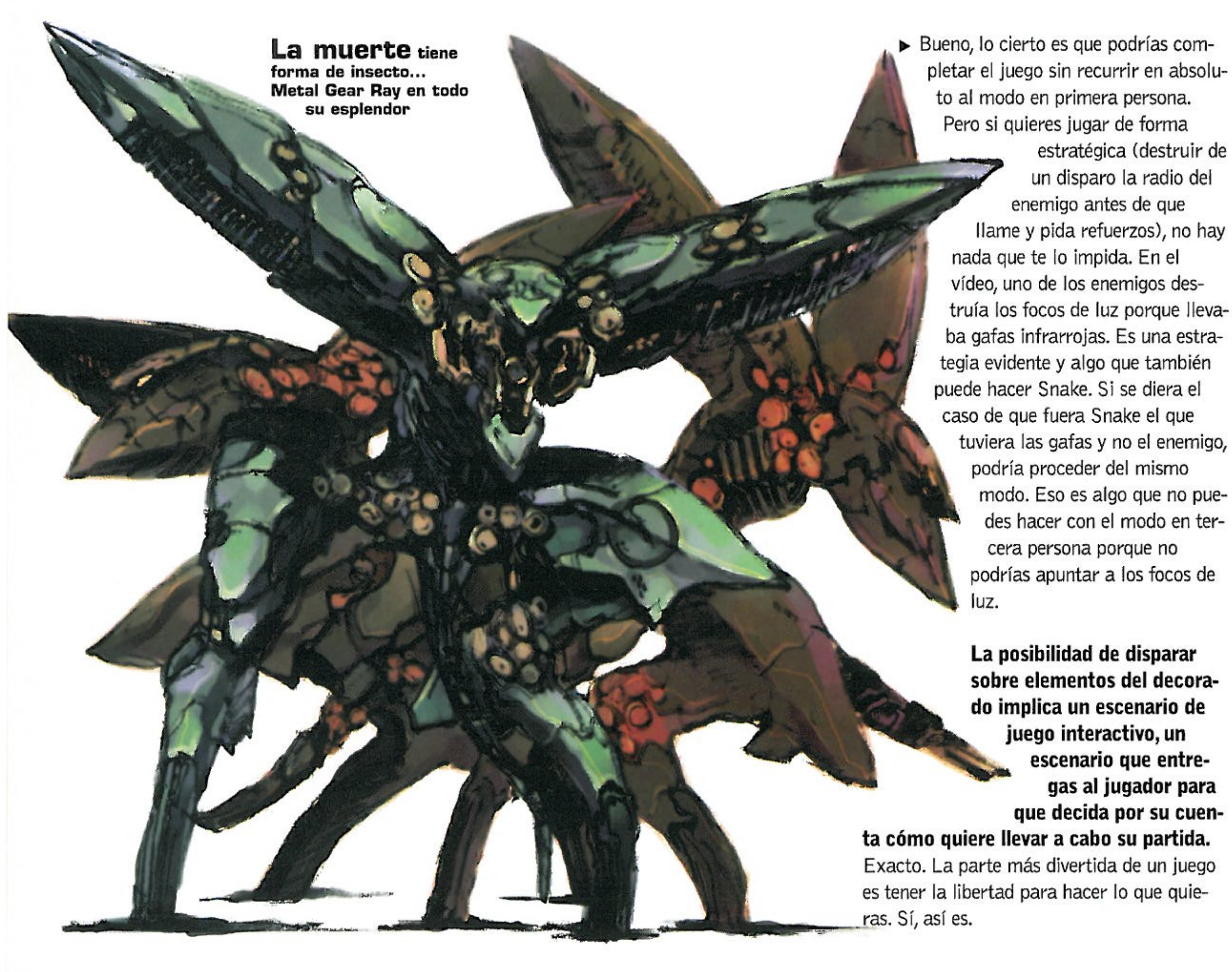
01:06 La música llega a su punto álgido cuando la tormenta descarga sobre el petrolero. Resuena una voz. «Shalashaska ya ha descendido.» Un momento, ¿no es ese el nombre que usan para...? Llega un helicóptero, atestado de soldados vestidos de camuflaje y con gafas especiales. «Voy a meterme en la bodega... ¿Va todo bien?». «Nos hemos apoderado de todos los compartimientos superiores», contesta lo que parece Mei Ling en el Commlink. «¿Lo están tomando?», añade Octacon. Los soldados atraviesan la lluvia en unas imágenes de lo más realistas, apuntan sus rifles de francotirador amenazadoramente y cortan cuellos. «Van a por los controles.»

01:19 «Una vez tomemos el control, hundiremos el petrolero.» Los soldados invaden el barco, sus rifles apuntando con pericia a todos los rincones. «¿Quién está al mando?»

01:23 «Sólo *él* ha tenido un entrenamiento RV. Tiene que ser él.» Pero si es Snake el que habla, ¿a quién se refiere?

01:25 «¿Qué es lo que van a hacer? Si Metal Gear cae en sus manos, estamos perdidos.» Ah, esos soldados, ¿son tal vez los Hijos de la Libertad?

01:34 «Prometiste dejar la unidad después de esta operación», espeta Snake. Descienden más soldados de diversos helicópteros, las cuerdas balanceándose de forma realista en medio de la tormenta. «No lo haré», contesta Mei Ling. «Esta unidad es mi familia. No tengo adónde ir.»



La muerte tiene forma de insecto... Metal Gear Ray en todo su esplendor

▶ Bueno, lo cierto es que podrías completar el juego sin recurrir en absoluto al modo en primera persona. Pero si quieres jugar de forma estratégica (destruir de un disparo la radio del enemigo antes de que llame y pida refuerzos), no hay nada que te lo impida. En el vídeo, uno de los enemigos destruía los focos de luz porque llevaba gafas infrarrojas. Es una estrategia evidente y algo que también puede hacer Snake. Si se diera el caso de que fuera Snake el que tuviera las gafas y no el enemigo, podría proceder del mismo modo. Eso es algo que no puedes hacer con el modo en tercera persona porque no podrías apuntar a los focos de luz.

La posibilidad de disparar sobre elementos del decorado implica un escenario de juego interactivo, un escenario que entregas al jugador para que decida por su cuenta cómo quiere llevar a cabo su partida.

Exacto. La parte más divertida de un juego es tener la libertad para hacer lo que quieras. Sí, así es.

Pero, de ese modo, cambia el significado de lo que implica ser el director de un juego. ¿No estás creando ahora escenarios de juego en lugar de historias?

No exactamente. Sí, proporciono el escenario, pero también una historia que el jugador ha de seguir. Lo que el jugador puede decidir es la rapidez con la que quiera completar el juego. Sigo determinando la historia y la dirección que ha de tomar el jugador. Sigo siendo el director.

¿Qué importancia tiene PlayStation2 a la hora de crear esta nueva generación de juegos interactivos y cinematográficos?

No se trata en realidad de las capacidades de la máquina. Lo genial de PlayStation2 es que puede reproducir películas DVD. Atraerá a toda una nueva audiencia que quiere ver películas con la consola, pero que también quiere jugar. Ahora mismo no hay juegos en el mercado que encajen con sus necesidades. Mis juegos se inspiran en el cine y seguramente satisfarán los deseos de disfrutar de los videojuegos de estos amantes del cine. Creo que esta nueva audiencia busca este tipo de juegos cinematográficos y lo más seguro es que con el tiempo otras compañías empiecen a crear juegos de ese estilo. De este modo, la industria de los juegos acabará pasando a un nuevo nivel.

En cierto sentido, te estás describiendo a ti mismo.












CURRICULUM VITAE

PERO, ¿QUIÉN ES ESTE TAL KOJIMA?



1963: Nace el 24 de agosto en Stagaya, Tokio.

1966: A los tres años se va a vivir a Kobe, donde pasará el resto de sus años mozos. Empieza a rodar películas de 8 mm y a escribir historias en sus tiempos de estudiante.

1986: A los 23 años Kojima empieza a trabajar en Konami como creador de juegos.

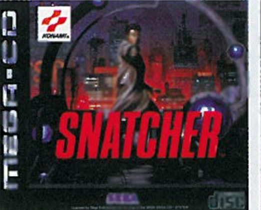
1987: Proyecta, escribe el guión y dirige *Metal Gear* para MSX. Los jugadores quedan impresionados con el concepto innovador, el trepidante guión, los efectos y el nivel de detalle del escenario del juego, todo lo cual resultaba entonces completamente novedoso en un juego de acción.

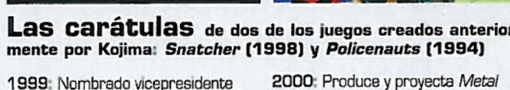
1988: Proyecta, escribe el guión y dirige *Snatcher* para PC, MSX y MegaCD, una aventura gráfica a caballo entre *Blade Runner* y *Monkey Island*.

1990: Proyecta, escribe el guión, dirige y diseña los gráficos de *Metal Gear 2: Solid Snake*, de nuevo para MSX.

1994: Proyecta, escribe el guión y dirige *Policenauts*, una secuela de *Snatcher* de estilo *mech* para PC, MegaCD y PlayStation (sólo para el mercado japonés).

1998: El hito de su carrera. Proyecta, escribe el guión y dirige *Metal Gear Solid* para PlayStation, un juego que no sólo introduce el término sigilo en el léxico de los videojuegos, sino que llega a vender más de 5'5 millones de copias en todo el mundo (marzo de 2000). Y obtiene una puntuación de 10 sobre 10 en *PSMag*. Que no es poco.



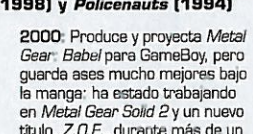


Las carátulas de dos de los juegos creados anteriormente por Kojima: *Snatcher* (1998) y *Policenauts* (1994)

1999: Nombrado vicepresidente de Konami Japón. Ahora supervisa todos los juegos de Konami Japón, entre los que se incluyen las versiones para PlayStation de *BeatMania*, *DrumMania* y *Guitar Freaks*.

1999: Proyecta, escribe el guión, dirige, edita y diseña los gráficos de *Metal Gear Solid: Integral*, el disco de ampliación de misiones publicado como *Special Missions* en Europa. Kojima hizo la intro utilizando una PlayStation2.

2000: Produce y proyecta *Metal Gear: Babel* para GameBoy, pero guarda ases mucho mejores bajo la manga: ha estado trabajando en *Metal Gear Solid 2* y un nuevo título, *Z.O.E.*, durante más de un año. Prepárate, 2001...





Snake no le quita ojo de encima a la caja de la edición limitada de *Metal Gear*

Ésa es mi intención. Sé que no podemos rivalizar con las películas en lo que a gráficos se refiere —las películas siempre serán mejores—, pero no busco eso. Lo que estoy haciendo es crear juegos. Aunque puedan ser cinematográficos, lo mejor de un juego es que puedes jugarlo, es interactivo. Si lo consideras como producto global, un juego que ofrezca gráficos no del todo cinematográficos, pero sí una interactividad total, podría ser mejor que una película. Eso es lo que estoy intentando hacer.

«Mejor que una película.» ¿Es ahí donde entra en liza el potencial de la jugabilidad *on-line*?
[Risas] Es una posibilidad.

Hablemos acerca del argumento de *Metal Gear 2* (ver «Pero, ¿de qué va el juego?»). El dossier de prensa asegura que el juego «hace sonar la alarma de la sociedad digital» y busca «legar la memoria y un modo de vida a las generaciones venideras». ¿Podrías explicarlo mejor?
[Risas] Tiene que ver con la historia del juego, así que no podemos decir mucho acerca de este tema. La advertencia tiene que ver con el hecho de que el usuario está jugando con un videojuego y el videojuego es un producto digital. Juegas en este mundo digital y virtual, factor que forma parte también de la advertencia.

«Un juego que ofrezca gráficos no del todo cinematográficos, pero sí una interactividad total, podría ser mejor que una película. Eso es lo que estoy intentando hacer»

Si no puedes hablar de los detalles del juego, ¿puedes al menos decirnos si estos temas son importantes para ti: legar la memoria y «huir de las limitaciones (ADN)» [el tema del primer título, *Metal Gear Solid*]?
Personalmente, creo que es importante legar la memoria de una generación a otra. Volviendo al juego, la advertencia es que el modo en que estamos dejando muchas ideas a la próxima generación es completamente digital. Dejamos música en discos compactos, películas en DVD... Es sólo un espacio de memoria en un ordenador, por lo que todo el proceso de pasar la información se hace digitalmente. Supongo que una de las cuestiones relacionadas con este tema es la de si tenemos la obligación de pasarle a la próxima generación toda esta información. En mi opinión, deberíamos.

Parece que estás aplicando el mismo nivel de detalle a las leyes físicas del juego, incluyendo tanto los decorados como el personaje principal.
En lugar de usar la potencia de la máquina para dibujar todos y cada uno de los pelos, los poros de la piel o las arrugas, lo que estoy intentando hacer es crear un mundo muy realista en el que las leyes físicas rigen todo lo que te rodea. Puedes intervenir en todos estos aspectos. Es un mundo en 3D en el que puedes «sentir» el aire, la temperatura, la humedad, todos esos elementos.

Lo que debe dejar un tanto limitado el método de control tradicional basado en el joypad. Phil Harrison, el vicepresidente del departamento de investigación y desarrollo de Sony para otras compañías asegura que los laboratorios de la multinacional japonesa ya están trabajando en el reconocimiento de la voz...
Me gustaría incorporar el reconocimiento de voz en uno de mis juegos. Podría quedar muy bien en *Metal Gear*...

Mientras tanto, dispones del nuevo Dual Shock 2 y de sus botones analogicosensibles. ¿Vas a usarlos en *Metal Gear 2*?
Sí, usaré todos los botones, ya que es así como funciona el juego. Por ejemplo, si pulsas el botón lentamente, podrás apuntar el arma más despacio. Si lo pulsas más rápido, tardarás menos en apuntar. Si apuntas rápidamente hacia arriba [con el *stick* analógico], podrás arrastrarte también con mayor rapidez, pero entonces harás ruido y los enemigos te oirán. Puedes asomar la cabeza despacio por detrás de las paredes y, cuando tengas el dedo en el botón del gatillo, deberás soltarlo lentamente o, de lo contrario, podrías disparar accidentalmente. ▶

El director artístico de *Metal Gear*, Yoji Shinkawa. Buen aspecto, buen rollo...



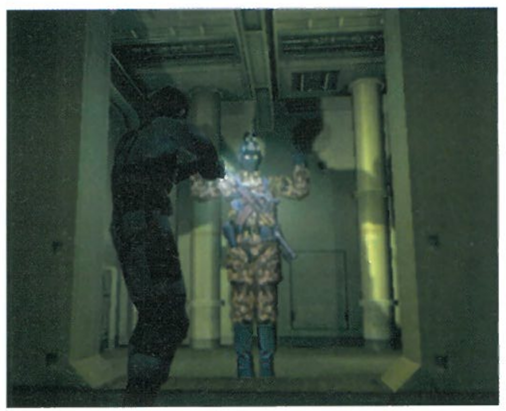




Echa un vistazo al apartado «El estreno» y relaciona las imágenes con la escena. Sí, ésa es una Hija de la Libertad, arriba a la izquierda

EL ESTRENO, CONTINUACIÓN

01:37 «Éste es un país libre.» Bueno, no con todos estos soldados a bordo. Los relámpagos caen sobre el barco y las gotas de lluvia golpean el objetivo de la cámara. Snake se endereza y avanza sigilosamente por la pasarela metálica, sus pies chapoteando maravillosamente en el agua.
01:52 Snake empieza a mirar por las esquinas, su cuerpo desplegando una armonía perfecta en tiempo real. Antes de ir al encuentro de su enemigo, Snake se queda boquiabierto mientras recupera el equilibrio. Esto tiene cada vez mejor pinta. Y luego empieza a arrastrarse por el suelo, empapado por la lluvia y con las gotas rebotando en su cuerpo. Parece una escena de una película...
02:04 Snake sube las escaleras entre chapoteos, mientras los relámpagos lanzan sombras por todas partes. Esto es, definitivamente, como el avance de una película.
02:18 Los guardias se valen de linternas para dar caza a Snake.
02:25 Y damos la bienvenida al modo francotirador. Un rápido regreso a la perspectiva en tercera persona y el malo encaja un dardo narcótico en la cabeza. Aparecen los «Zzzzzz» marca de la casa: el malo está dormido.
02:38 ¿Dónde está Snake? Colgado de un puente transversal de grúa corrediza y deslizándose para evitar ser detectado. Un salto por encima de los raíles y ya está fuera de peligro.
02:55 Más ángulos de cámara cinematográficos y sombras de cine negro mientras Snake sube las escaleras. Se desliza sigilosamente por los pasillos. Un primer plano muestra su tensa musculatura y una sombra se mueve gracias a una fuente de luz inmaculada. Aparece un guardia, pero Snake atrapa su sombra antes de que se quede a la vista. Sale el guardia.
03:14 Y de nuevo con Snake. Se topa con un guardia que *ipso facto* levanta las manos y se rinde, temblando de miedo. ¿Le será concedida clemencia? No, recibe un terrible gancho de derecha en la mandíbula con patada incluida.
03:22 Ahora estamos en el interior de un laboratorio a bordo del petrolero. Snake ha de introducirse a hurtadillas. Un falso disparo, la distracción del guardia y luego un salto veloz seguido de unas vueltas por el suelo. Es increíble. El guardia no entiende nada y se queda con un signo de interrogación encima de su cabeza.
03:50 Tras mucho merodear, Snake encuentra un cadáver en una taquilla. Lo vuelve a meter en la taquilla y se esconde en la taquilla de al lado. Una perspectiva en primera persona entre las rejillas de ventilación muestra a los guardias que lo están buscando. Lo localizan y aparece por primera vez un signo de exclamación y se escucha una alarma.
04:20 «¿Quién va?», pregunta un guardia. ¿Su respuesta? Un tiro en toda la cara tras un fugaz atisbo de comprensión de lo que está ocurriendo. Todo muy en la línea de *Sospechosos habituales*. ¿Quién es el pistolero solitario? Un viejo as de la pistola, vestido con unos pantalones de camuflaje y una larga gabardina y luciendo una coleta gris también bastante larga. «Camarada, te estás hundiendo con el Coronel...», gruñe y después se larga. Sí, acabamos de ver a Shalashaska o ¡el regreso de Revolver Ocelot!
04:42 «Hace tiempo, *MGS* cambió los juegos del mundo», invade la pantalla, blanco sobre negro. Aparece un personaje femenino. Lleva el pelo corto, gris, y un chaleco y pantalones de combate. Blande, además, unos cuantos puñales. Snake asoma por detrás de unas cajas y apunta. A lo *Matrix*, deja una nube de calor en el aire. Snake esquiva el segundo puñal que le lanza su enemiga y saca una pistola.
05:01 «Y ahora, el mundo cambia *MGS*.» Corte y pasamos a una escena de acción frenética en la que Snake descarga su arma sobre los soldados que le intentan dar caza en la oscuridad, equipados con gafas infrarrojas. Muy inteligentemente, Snake apunta en el modo en primera persona a las tuberías situadas a su derecha, cegándolos con vapor y cargándoselos después. Unos decorados completamente interactivos y una jugabilidad inteligente, todo ello a nuestra disposición. ▶









Snake se las tiene con guardias, soldados, raíles, plexiglás, pasillos y sombras robóticas

En el juego podrás disparar con más armas que las tradicionales. Ayer dijiste que ibas a incluir dardos narcóticos y que hasta era posible acabar el juego sin haber matado a nadie.
Eso es todo lo que voy a revelar del juego por ahora. Evidentemente, habrá nuevas armas. Algunas ya existen en la realidad y otras son imaginarias, basadas en la alta tecnología existente y mi propia imaginación.

Los dardos narcóticos... Si los usas en el modo en primera persona, puedes calcular el tiempo que tarda tu atacante en perder el sentido. Si le alcanzas en la pierna, se tambaleará durante un rato pero...
Así es como funciona. Si le disparas al corazón, caerá al suelo instantáneamente.

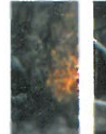
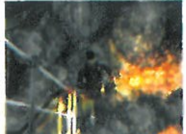
Una pregunta para el señor Shinkawa (diseñador de los personajes y los objetos mecánicos de *Metal Gear Solid 2*). El nuevo *Metal Gear Solid* es muy orgánico, muy «insectoide» en cuanto al diseño...
En el primer *Metal Gear*, quería que Metal Gear Rex se pareciera más a un dinosaurio, pero a causa de las limitaciones de la máquina no disponíamos de los polígonos suficientes. Tenía que ser muy cuadrado y lleno de aristas. Hasta el movimiento era muy robótico. Con la PlayStation2, pude aumentar el número de polígonos y dotarle de las curvas necesarias para que pareciese un monstruo, no un dinosaurio, sino un monstruo de verdad. Supongo que eso implica una evolución, pasar de un dinosaurio a un monstruo.

Debe haber sido todo un reto diseñar a Snake en PlayStation2.
En esencia, estoy siguiendo la misma línea que en el primer juego. En *Metal Gear 1*, con los polígonos que utilizamos para los modelos, los personajes no tenían por qué tener ojos, orejas, nariz o boca. Pero en Metal Gear 2 —y dadas las capacidades de la máquina en lo que a polígonos se refiere— vas a poder ver los ojos, la nariz, todo.

¿Qué nivel de detalle vas a aplicarle?
Tendrá expresiones de sorpresa, etc. Cuando se encuentre en un apuro, pondrá una cara como diciendo «¡Oh, Dios mío!».

La ilustración de Snake de nuestra portada muestra que el personaje ha cambiado.
Ya han pasado unos cuantos años desde el primer juego. Lleva barba, va un poco desaliñado... Un Snake que ya no es tan «sólido».

Volvemos con el señor Kojima. ¿Cómo va a afectar esta mayor atención al detalle a la hora de jugar?
Cuando Snake otea y ve a un enemigo justo delante de él, su rostro expresará sorpresa. La cara de Snake puede quedar un poco pequeña en la pantalla, por lo que es posible



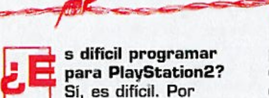






¿ALGUNA PREGUNTA?

UNA RONDA DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS SIGUIÓ A LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA (VER «EL ESTRENO»). LOS REPRESENTANTES DE LA PRENSA DISPARARON PREGUNTAS A KOJIMA. TE OFRECEMOS UNA PEQUEÑA TRANSCRIPCIÓN, INCLUYENDO ALGUNAS PREGUNTAS (Y RESPUESTAS) ESTÚPIDAS...



¿Es difícil programar para PlayStation2?
Sí, es difícil. Por ejemplo, la mano. Necesitas los cinco dedos, todos los dígitos, todas las articulaciones para poder coger cosas. También has de trabajar en el objeto en sí. Es muy difícil, pero al mismo tiempo, la máquina me permite hacer cosas diferentes, de forma que no sólo es muy difícil, sino también muy provechoso.

¿A cuánto asciende el presupuesto de *Metal Gear 2*?
¡El dinero suficiente para crear una película japonesa de *Godzilla*!

¿Tiene Snake un compañero en *Metal Gear 2*, como Meryl?
[Risas] Es un secreto.

¿Qué significa *Hijos de la Libertad*?
[Risas] No lo sé.

¿Será mejor la IA respecto a la versión original para PlayStation?
Estoy utilizando un tercio del motor Emotion para la IA. En el título anterior de *Metal Gear*, era Solid Snake contra un soldado. Esta vez, será él contra un escuadrón de soldados. Habrá un jefe de ataque que dará las instrucciones dependiendo de dónde esté Snake, las armas que tenga... Es un sistema de IA muy complicado el que estamos creando.

¿Hay armas nuevas? ¿Recibiste asesoramiento militar?
Una de las armas nuevas es un narcótico. Si lo usas con cuidado y eres un buen jugador, puedes acabar el juego sin matar a nadie. Al igual que en el último juego, pasamos unos días con Motosada Mori, nuestro asesor militar, quien nos dio unas cuantas clases sobre las actividades de infiltración, los grupos de fuerzas especiales y cómo avanzar por zonas al descubierto y ver si alguien se esconde en ellas o no.

¿Está el juego en CD o DVD-ROM y se está programando pensando en las capacidades de conexión en red de la PS2?
[A la pregunta del DVD]
Quizá. En cuanto a las capacidades de conectarse a la red, no podemos anunciar nada en estos momentos, pero estamos pensando en ello. Creemos que en ese tema podremos ofrecer algo...

¿Volverá la caja de cartón?
¡Muchas clases de cajas de cartón!

¿Hasta qué punto se ha tenido en consideración la convergencia entre videojuegos e industria cinematográfica a la hora de crear *Metal Gear 2*? [Ésta fue nuestra pregunta...]
A mí, personalmente, me encantan las películas y, como ya sabréis, son una de mis mayores aficiones. Como es de esperar en alguien que ha crecido viendo tantas películas, las influencias que he tenido a la hora de crear *MGS* podrán verse en el juego.



«¡He vuelto!». Kojima responde a unas cuantas preguntas después del estreno de la película

¿Cuánto tiempo lleva el juego en fase de desarrollo y cuánto le queda todavía?
Iniciamos las primeras pruebas hace un año y ahora sabemos el aspecto que tendrá *Metal Gear* en PlayStation2. Hemos adaptado el motor del juego y, de aquí en adelante, hemos de acabar de perfilar la historia y realizar muchas mejoras. Lo más seguro es que esté acabado en un año.

¿Cómo te sientes en estos momentos, después del estreno?
La verdad es que estaba muy preocupado ya que nunca antes había proyectado imágenes de un juego en el estudio de una compañía cinematográfica.
Pero parece que *Metal Gear Solid 2* ha tenido buenas críticas y un buen recibimiento, por lo que estoy muy contento.

«No quiero entrar en demasiados detalles en lo que respecta a Snake porque este personaje es todos los jugadores. Has de sumergirte en Solid Snake y ser él»

que no lo notes al principio, pero continuarás viéndola una y otra vez de forma que al final lo notarás subliminalmente. Puedes notar que su rostro está cambiando (enfoca un primer plano y lo verás), pero no funciona como un parámetro ni proporciona información relevante.

Pero, al menos, se podrá conocer mejor al personaje.
Sin duda alguna. En el juego te sorprenderás, luego verás a Snake sorprendido, con lo que tu sorpresa será todavía mayor... Sucede igual que en las películas de terror, cuando ves a una chica que grita «¡Aaaah!» y acabas tú también chillando.

Pero ahora puedes identificarte con su dolor, buscar motivación en sus expresiones. ¿Es éste el futuro de los juegos para PlayStation2 en general y la serie *Metal Gear*? No se trata de un hombre que dispara y ya está, es un hombre al que quieres conocer y entender por qué está disparando.

Ésa es la razón por la que no es un juego del tipo *Doom*, donde no haces sino avanzar con el modo en primera persona porque nunca vas a poder ver la cara de Snake.

¿Significa esto que cuanto más sigas con Snake, más conocerás su personalidad?
No quiero entrar en demasiados detalles en lo que respecta a Snake porque este personaje es todos los jugadores. Es el jugador de todo el mundo, así que ha de ser neutral. Haremos lo mismo con los demás personajes. Hay un tipo cuyo padre fue asesinado, una chica cuyos padres son adoptivos, pero Solid Snake eres tú. No puedes darle demasiado. Has de sumergirte en Solid Snake y ser él.

¿Podríamos aclarar un pequeño asunto a nuestros lectores? ¿Te has reunido con Larry y Andy Wachowski, de Matrix? ¿Se está preparando un juego de Matrix o una película de *Metal Gear*?
Tan sólo nos conocimos. No hablamos sobre un juego de Kojima basado en *Matrix* o nada por el estilo. Tan sólo nos saludamos y nos pusimos a hablar al modo *otaku* [Risas]. No hablan japonés y yo no hablo demasiado bien el inglés, así que no llegamos ni siquiera a tener una conversación.

Vale, pero ¿quién te gustaría como director de una película de *Metal Gear*?
Los hermanos Wachowski, Alex Proyas, que dirigió *El cuervo*, o quizá Stephen Norrington, director de *Blade*.

Una última pregunta. ¿Qué es lo que más satisfacción te produce de los 9 minutos que se han proyectado hoy?
¡El estornudo! Ah, y cambiando ligeramente tu pregunta, el hecho de que es muy entretenido jugar con él. Con todo, es una lástima que no podamos mostrar este aspecto a todo el mundo en la feria, porque no es un juego «jugable». Es un juego, no una película, y cuando estás ante *Metal Gear Solid 2*, lo más divertido es probarlo, no contemplarlo.

Entonces, ¿adónde nos conduce todo esto? Con un juego que presenta tanto sentido del humor como sigilo, tiene un nuevo escenario (Nueva York), supone el regreso de Liquid Snake, luce Metal Gears monstruosos que parecen insectos y causarán estragos a lo Godzilla en Manhattan, ofrece el más sutil de los controles analógicos, incluye nuevas armas y movimientos y, por encima de todo, está creado por un hombre que parece decidido a explotar al máximo el motor Emotion. Y resulta que este hombre quiere mostrarnos el aire...

Y un montón de preguntas. ¿Quiénes son los Hijos de la Libertad? ¿Qué es todo este follón con los datos digitales? ¿Qué ha pasado con Meryl? ¿Se puede uno fiar de Revolver Ocelot y qué es lo que esconde Liquid Snake en la manga? Estas preguntas tendrán su respuesta, esperemos, cuando Kojima vuelva a mostrar *Metal Gear Solid 2* en el Tokyo Game Show del próximo septiembre, antes de salir corriendo otra vez para acabar el juego de cara a su publicación, prevista para el otoño de 2001. Hasta entonces, admira las imágenes, especula con la información de este reportaje, imprégnate de todo su potencial y, como ha hecho *PSMag*, siéntate y espera a que llegue el futuro de los videojuegos. Seremos los primeros de la cola. ■



«No más fotos». Kojima perfecciona su mirada de tipo serio

«Necesito un paraguas...». Snake hace gala de un gran estoicismo en pleno diluvio

EL ESTRENO, CONTINUACIÓN

▶ **05:19** «¡Chúpate ésa!». De vuelta a la cubierta, nuestra amiga le lanza una pequeña bomba a Snake, mientras éste se esconde arrastrándose por detrás de unas cajas. Una lona sale disparada debido al viento y pasamos a una guerra entre las perspectivas en primera y tercera persona cuando Snake, finalmente, huye escaleras abajo.
05:43 Los soldados llevan ahora chalecos antibalas de plexiglás como protección. Snake les dispara y los chalecos se tuercen y se hacen añicos con los impactos, pero aguantan. Snake —o mejor, el jugador— piensa, cambia a primera persona y elimina a los soldados disparándoles a las rodillas. Este procedimiento estratégico no cesa aquí: Snake destruye las luces del techo en el modo en primera persona, haciendo una pausa para recrearse con una fantástica animación de recarga.
06:08 El petrolero tiene un bar. Toca disparar a las botellas y a los malos.
06:30 Enfrentamiento a la vista. Snake rueda por detrás de una ventana (que se hace añicos a la perfección) y se enfrenta a un grupo de seis guardias. Gracias a su sistema de visor láser, los soldados pierden. No sólo eso, sino que las hojas de las plantas decorativas son alcanzadas por el fuego cruzado. También son víctimas del tiroteo las botellas y cajas de un almacén. Los objetos caen derribados y se hacen añicos, lo que revela unas leyes físicas perfectamente reproducidas. Una caja de fruta cae encima de Snake antes de que éste pueda mirar, posicionarse y cargarse a los asaltantes.
06:59 «¡*MGS* empieza de nuevo!», reza la leyenda. Y tanto. Una animación en blanco y negro de Snake y su nueva adversaria femenina ocupan la pantalla mientras aparecen los créditos de Shinkaea, Harry Gregson-Williams (el nuevo compositor del juego y famoso por películas como *Enemigo público*) y el propio Kojima. Ah, y el fugaz destello de un robot...
07:11 De regreso bajo la cubierta, el barco/cámara empieza a agitarse violentamente cuando Snake huye de una serie de explosiones.
07:14 Otra vez en el exterior. Se oyen voces. «¿Estás intentando llevarte esto?», grita Snake. «¿Llevármelo? Recupero lo que es mío», contesta Revolver. Al fondo, la extremidad de un robot se mueve lentamente, mientras los respiraderos rugen con el viento.
07:25 «¿Qué? Tú y Solidus todavía estáis...». Toma de Snake de nuevo, corriendo, deteniéndose sólo para descargar ráfagas con una metralleta. Los casquillos caen sobre la cubierta a raudales, rebotando con unos ángulos perfectos. El petrolero hace sonar la sirena y se dirige hacia Manhattan...
07:47 Se desvanece una ilustración de la matriz de genes del ADN y aparece en la pantalla la leyenda *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, seguida de un logo de PlayStation2. El público aplaude. Pero todavía hay más...
07:58 ¡Dios, es Metal Gear Ray! Tiene una enorme cola robótica, que sacude con fuerza y con la que está causando una gran matanza. Las pinzas de Ray, con un diseño orgánico y una animación muy fluida, se abren y sueltan descargas de energía. Da miedo, también a Snake. La lluvia sigue cayendo, Snake se esconde de Ray detrás de una caja y llama a Octaton: «Octaton, esto está muy mal...».
08:25 La pantalla anuncia: «Prevista su publicación en 2001» (no se menciona que será en otoño). Pero resulta más interesante el último diálogo: «Ha pasado mucho tiempo... Hermano». ¿Esa voz? ¡Es Liquid Snake! «Sí, soy yo». ¡Queremos jugar ya!
08:30 Toma de Snake bajando una escalera de mano en silencio. Empieza a arrastrarse por detrás de un escuadrón de soldados, consiguiendo esquivarlos hasta que... Con toda esa lluvia, Snake ha cogido un resfriado y estornuda. Mientras se limpia la nariz, todo el escuadrón se da la vuelta, aparecen signos de exclamación encima de cada una de sus cabezas y escuchas la alarma más fuerte que haya sonado nunca. Esto va a ser divertido. También es interesante...
08:50 ...la parte que viene después de los créditos. Un guardia está dormido, su compañero llega y le da una patada en el trasero. Se despierta, mira a su alrededor buscando a su compañero, ahora ausente, y al son lastimero de un saxo, aparece un signo de interrogación encima de su cabeza. Nuestros nueve minutos han llegado a su final. Ha sido genial.

CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*



Chase The Express



Dragon Valor

Chase The Express 058

Front Mission 3 060

Vib Ribbon 061

Marranos en guerra 062

Dragon Valor 064

Walt Disney World Quest

Magical Racing Tour 065

Strider 2 066

Grind Session 067

Destruction Derby Raw 068

JUEGO DEL MES



Vagrant Story 054

«Intriga, suspense y acción de buena calidad»



¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS!

Otros límites 080

Periféricos 082

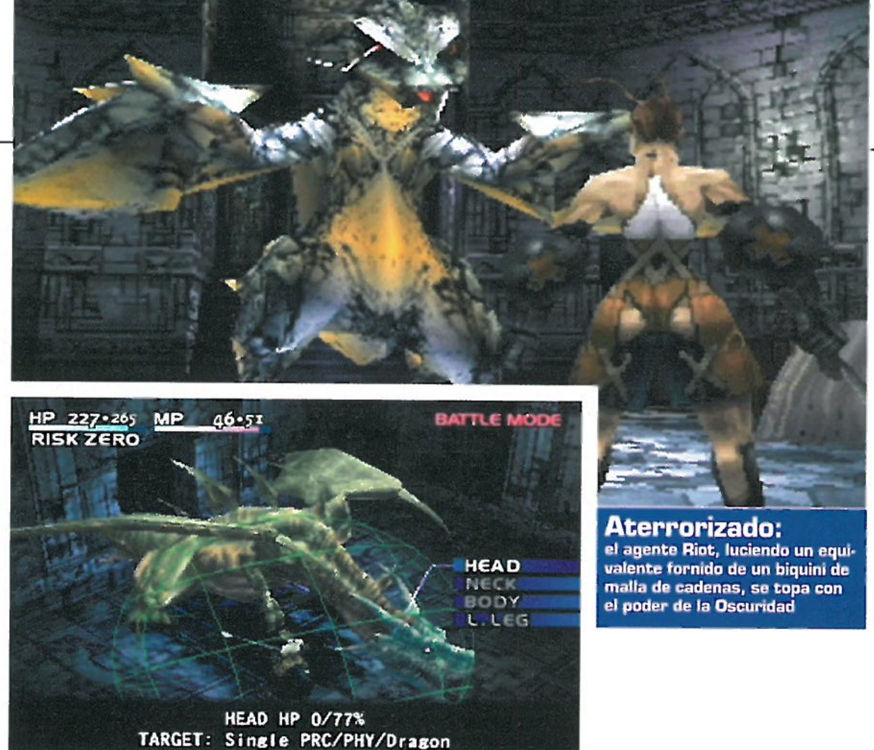
Top Secret 085

Feedback 099

Espacio CD 103

Multiplayer 108





Aterrorizado: el agente Riot, luciendo un equivalente fornido de un biquini de malla de cadenas, se topa con el poder de la Oscuridad



Nuestro hombre, Riot, se toma muy en serio lo de ir de puerta en puerta dando recitales con una Pitón

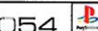
NO SE TRATA DE UN RPG AL USO, SINO DE UNA HISTORIA LLENA DE ACCIÓN

Vagrant Story

«Es inusual porque nunca antes se ha visto una combinación tan

DISTRIBUIDOR	**Acclaim**
FABRICANTE	**Square**
DISPONIBLE	**Sí**
IDIOMA	**Manual en castellano**
PRECIO	**7.990**
NÚMERO DE JUGADORES	**Uno**

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
FINAL FANTASY VIII
(PSMAG 35 10/10)
No es original, eso seguro, pero es el mejor JDR del mercado.

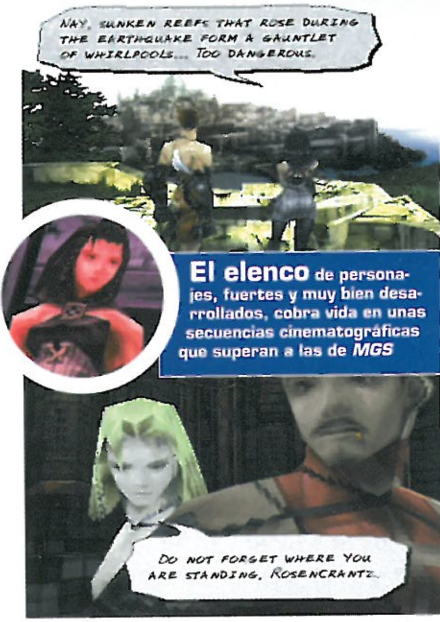


A algunos jugadores les gustan los JDR. A otros los juegos de acción. Pero si no tienes demasiados prejuicios y eres capaz de disfrutar de ambos géneros, entonces *Vagrant Story* es un soplo de aire fresco, un título lleno de vigor y muy estimulante, pero que puede resultar fatídico para tu vida social si lo juegas en grandes dosis. No va a gustar a todo el mundo y la etiqueta poco rigurosa de *Medieval Gear Solid* que se le ha adjudicado resulta ser más engañosa que otra cosa. Todo aquel que espere combates sigilosos con armas sofisticadas será mejor que los busque en otra parte (de hecho, debería leer nuestro análisis de *Tenchu 2*, en la página 034). Por lo demás, lo que ofrece este juego es poco menos que glorioso.

Ambientado en un mundo de fantasía muy original con cierto sabor renacentista pero sensibilidades políticas contemporáneas, *Vagrant Story* se inicia con una crisis de rehenes. Aparece en escena Ashley Riot —es decir, tú—, un agente especial de operaciones de alto riesgo con un pasado incierto y matrícula de honor en rebanar cuellos. Incluso cuando lo estás controlando, Riot actúa con la velocidad, habilidad y determinación inesperadas del, pongamos fumador, que habiéndose ventilado todos sus cigarrillos a las 5 de la mañana, no duda en salir a la calle a comprar más. El juego resulta familiar al instante. Exploras cientos de estancias matando enemigos, descubriendo llaves, resolviendo puzzles sencillos basados en bloques y mejorando tu equipamiento. Hay hasta un puzzle de saltos muy a lo juego de plataformas 3D. Pero es también un juego muy inusual, precisamente porque nunca antes se ha visto una combinación tan eficaz de elementos diferentes.

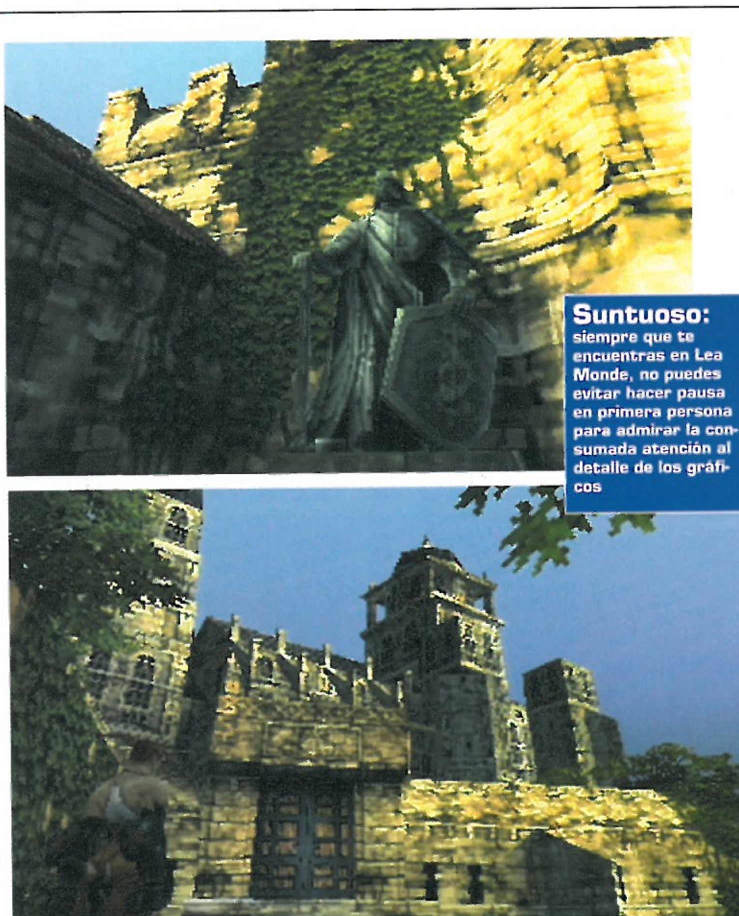
Por ejemplo, todos los momentos cinematográficos que entrelazan el juego no son secuencias de vídeo, sino que han sido creados con el motor, lo que, traducido, significa que utilizan los mismos gráficos que los reproducidos en el juego. Y todos ellos proporcionan, mediante intercambios breves pero muy reveladores, gran dramatismo a la historia. A diferencia de *Metal Gear Solid*, nunca tendrás que hacer *clic* impacientemente a través de retahílas de diálogo explicativo y puede que hasta vuelvas a disputar batallas contra jefes enemigos para darte el gusto de contemplarlas por segunda vez. Es muy raro encontrarte con unos diseñadores de juegos que tengan el talento suficiente para escribir un guión y llevar a cabo una dirección impecables, pero el caso es que en *Vagrant Story* no hay ni una sola escena superflua. Y si bien el uso de bocadillos de diálogo como los de los cómics, en lugar de conversaciones, parece un tanto vano al principio, la fuerza de su estilo visual es tal que acabas preguntándote si los actores de doblaje no habrán arruinado la ambientación tan especial que hubiera procurado una traducción.

¿Y qué decir de la riqueza de los gráficos? Más de una vez harás pausa con la perspectiva en primera persona para maravillarte ante el prodigioso nivel de detalle de los gráficos, como el de una catarata impresionante o el de un rótulo de una calle que se balancea con el viento. Pero este mundo tridimensional tiene, además, una integridad que lo dota de otros toques muy ingeniosos. Puedes doblar una pared y encontrarte con la hoja de un hacha sujeta a una piedra apuntándote a la cabeza, o utilizar a un soldado enemigo para cubrirte y, de esta manera, provocar una lucha entre ellos cuando es alcanzado por una ballesta de su propio bando.



El elenco de personajes, fuertes y muy bien desarrollados, cobra vida en unas secuencias cinematográficas que superan a las de *MGS*





Suntuoso: siempre que te encuentras en Lea Monde, no puedes evitar hacer pausa en primera persona para admirar la consumada atención al detalle de los gráficos

eficaz de elementos diferentes»

Con todo, la auténtica innovación está en el sistema de lucha. Para atacar a un enemigo, sacas tu arma y congelas la acción. A continuación, puedes manipular la cámara para examinar a tus enemigos en 3D, mientras una parrilla esférica te muestra el alcance de tu ataque. Por último, atacas al enemigo apuntando a una parte determinada de su cuerpo. Si hieres el brazo que sujeta el escudo debilitarás su defensa, por ejemplo, y un tiro en la cabeza impedirá que la víctima diga las palabras necesarias para proyectar un hechizo. Este sistema de pausa seguida de batalla parece bastante malo y primitivo al principio, porque Riot no empieza a recuperar sus habilidades de combate hasta que no aparece el segundo jefe enemigo: es entonces cuando se hacen evidentes la enorme profundidad e imaginación de *Vagrant Story*.

En fin, nos encontramos ante un sistema de combate influido innegablemente por *Parappa* y *Tekken*. Al igual que sucede con el arma de Squall en *Final Fantasy VIII*, si quieres alargar un ataque has de pulsar un botón de combo en el mismo instante en que se produce el movimiento de ataque. De esta manera, Ashley realizará otra embestida y, si calculas bien el movimiento otra vez con un botón de combo diferente, puedes encadenar el ataque con un tercer movimiento, y así continuamente. Esta sencillez es sorprendentemente adictiva. El cálculo del movimiento se hace cada vez más difícil a medida que las cadenas de combos se vuelven más y más ambiciosas, al tiempo que tu medidor de riesgo empieza a desbordarse cuando te dejas llevar. No sólo puedes realizar tus propios combos, sino que también aprendes a incluir efectos como hacer que tu barra de energía recupere unos cuantos puntos o silenciar a un enemigo para evitar que recurra a la magia. También puedes asignar esos mismos botones a movimientos de defensa. Como en un contramovimiento de *Tekken* o el movimiento que neutraliza combos en un *beat 'em up*, puedes pulsar el botón derecho cuando te atacan para reducir las heridas, reflejar un hechizo o incluso absorber sus puntos de magia. Un signo de exclamación opcional aparecerá para indicarte exactamente cuándo has de pulsar, lo que te ayuda a aprender a calcular bien los movimientos, pero enseguida prescindirás de ▶

CÓMO...

GANARTE LA VIDA MATANDO DRAGONES



Pensemos por un momento en San Jorge. Y ahora imaginémosle subido a una escalera de mano, puñal en mano. La ilusión por los suelos, ¿no? Así que primero consíguete una lanza, una pértiga o algo parecido, ya que los dragones son invariablemente grandes.



Para mejorar el arma con la que matas dragones, has de usarla sólo contra ellos. El truco está en practicar con los Hombres Lagarto, considerados como criaturas de la familia de los dragones, y, de esta manera, la cuchilla irá acumulando gradualmente más y más bonificaciones para acabar con los reptiles.



Por último, el problema de siempre: ¿Cómo distingues a un dragón alado de un dragón normal? Un dragón alado se mantiene de pie con sólo dos patas, mientras que el dragón necesita las cuatro que tiene para moverse. Eso saldrá en el examen escrito, pero primero, el práctico. ¿Preparado, matador de dragones?



Si este tipo de cosas te da pánico, quedas advertido. La acción de *Vagrant Story* te reserva un montón de elementos de RPG



Hasta el tradicional mensaje de felicitación del final de cada sector se convierte en un juego de ruleta en el que has de pulsar un botón (derecha)

«Los talleres de Lea Monde te permiten forjar nuevas armas

▶ él y preferirás contemplar la animación y escuchar los efectos de sonido. Como sucede cuando usas La Fuerza para soltar el cargamento de un X-Wing sobre un almacén de mantenimiento, si lo haces siguiendo tan sólo tu instinto resulta tan gratificante como imprudente.

El equilibrio del juego viene dado por el medidor de riesgo, el cual sube siempre que recurres a los movimientos especiales. Una lectura de alto riesgo reduce las posibilidades de que tu ataque llegue a buen puerto, además de hacerte más vulnerable a los ataques enemigos. Si no lo haces bien y no le coges el ritmo, puede que hasta tengas que batirte en retirada, disminuyendo así el nivel de riesgo y permitiendo que tu energía se recupere. Desde luego, huir de esta manera puede parecer una cobardía, pero si consideras que salir pitando de la estancia y esconderte en un barril con las piernas cruzadas es sinónimo de cobardía, entonces ¿quiénes somos nosotros para decirte lo contrario?

También puedes hacer tus pinitos como herrero. Los talleres de Lea Monde te permiten forjar nuevas armas o fortalecer las que más te gusten combinando cuchillas o piezas de armadura. Si fundes sables de bronce y de hierro conseguirás una aleación mucho más resistente. Puedes convertir tu lanza para matar dragones alados en un espadón con el que matar todo tipo de dragones si le añades el metal de una maza de guerra. Descubre un nuevo tipo de armadura segmentada convirtiendo una coraza en una malla de cadenas. También puedes incorporar las diversas propiedades de los componentes, de forma que una espada muy útil para matar zombis conservará sus atributos fustigadores incluso si decides convertirla en una ballesta o una maza.

De hecho, el taller llega a ser tan adictivo que forjar armas nuevas y probarlas puede aumentar unos cuantos días el tiempo que tardes en completar del juego. Por desgracia, a menudo necesitas recurrir a la tarjeta de memoria para acceder al inventario que has guardado, lo que hace más lenta una interfaz que, por lo demás, es tan pulida como un diamante. Pero *Vagrant Story* es muy generoso a la hora de darte información, proporcionándote manuales dentro del juego y datos sobre todas las características, por lo que los jugadores inteligentes a los que les encanta la estrategia no deberían quedarse de una pieza ante semejante descenso a los infiernos de este juego tan complejo.

Pero ojo, *Vagrant Story* no es el juego perfecto, con una puntuación de 40 sobre 40, que la prestigiosa revista japonesa *Weekly Famitsu* cree que es. Hay demasiados cambios de ítems y demasiadas exploraciones de menús, a pesar de algunos atajos muy buenos del controlador. El agente Riot no da la talla suficiente como para realizar toda esa acción de plataformas y, al final, da la impresión de ser demasiado ligero. Algunos sectores están decorados en exceso (sobre todo el Bosque de Copos de Nieve), en el que es casi imposible ver lo que haces debido a la perspectiva. Y el sistema contiene unos cuantos poderes faltos de equilibrio que, una vez obtenidos, pueden hacer demasiado fáciles algunas batallas. Si no



Táctica: el uso de la magia queda muy lejos de estar en tiempo real, pero mucho mejor (arriba). (Izquierda) Un momento monstruito-en-forma-de-muñeca-fantasma. Debe ser martes y un juego japonés

combinando cuchillas o piezas de armadura»

puedes perdonar esos fallos de carácter menor, entonces puede que tu futuro esté en el Ministerio de Hacienda.

Vagrant Story es una rareza. Los puzzles de bloques, la perspectiva en tercera persona y los enemigos animados en 3D resultarán familiares a todos los jugadores habituales, pero el combate basado en reflejos es toda una novedad. El juego presenta, quizá, demasiados elementos de estrategia de los juegos de rol para los entusiastas de la acción, pero a los que tengan predilección por los JDR (juegos de rol), *Vagrant Story* les va a parecer una de las estrellas del catálogo de PlayStation. A algunos les va a resultar tan fácil engancharse al estilo gladiador del juego que jugarán hasta quedarse dormidos, despertándose delante del televisor unas horas más tarde, con el acogedor brillo de una consola achacosa y ronroneante calentando la habitación. ■



¿Un videojuego, un anuncio de caramelos o un plan de pensiones? Esto, de hecho, es un videojuego

CÓMO...

INICIAR LA ESCALADA ARMAMENTÍSTICA



Aunque las armas para un solo brazo son más débiles, te dejan el brazo izquierdo libre para llevar un escudo y beneficiarte de todos los puntos de defensa que proporciona. De todas formas, si quieres incrementar el potencial de tus ataques, tendrás que aprender a usar un arma para dos brazos y dominar sus movimientos, de una animación más lenta.



Visita uno de los talleres de Lea Monde y echa un vistazo a las armas que tienes en tu inventario. Intenta combinarlas para ver lo que puedes hacer con ellas. Unas horas más tarde, después de aprender a convertir un *bec de corbin* en una maza de guerra y una maza de guerra en algo obscenamente grande, ya tenemos un arma nueva que probar.



«¿Y a eso le llamas un martillo? No, colega, esto sí que es un martillo». Gracias a nuestro trabajo en el taller, las Cuchillas del Cardenal van a pasar por la maza del ogro descuartizador de armaduras, «La Destructora». ¡Ja, ja, ja!





■ GRÁFICOS:	Increíbles. No se puede sacar mayor partido del hardware	10
■ JUGABILIDAD:	Un JDR adictivo, con elementos de los juegos de acción	8
■ ADICTIVIDAD:	Puedes completarlo deprisa, pero te perderías toda su profundidad	7

■ CONCLUSIÓN:
Puedes ver cómo se retuercen en el hinchado vientre del argumento cinemático de *Vagrant Story* montones de nuevos y antiguos diseños de juegos, pero por debajo de esas escamas de juego de acción sigue siendo un JDR.

9 SOBRE **10**





El tren es muy largo, ¡pero muy estrecho! La sensación de angustia es constante, especialmente en los momentos comprometidos, en los que el sistema de control es problemático

CHASE THE EXPRESS SE SUBE AL TREN (NUNCA MEJOR DICHO) DE LOS SIMULADORES DE ESPIONAJE. LAMENTABLEMENTE, NO LLEGA A SU DESTINO...

Chase The Express



DISTRIBUIDOR	**Sony**
FABRICANTE	**Sugar & Rockets**
DISPONIBLE	**Septiembre**
IDIOMA	**Castellano**
PRECIO	**6.990**
NÚMERO DE JUGADORES	**Uno**

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
METAL GEAR SOLID
(PSMAG 28, 10/10)
El simulador de espionaje por excelencia. Algo que no se repetirá. Al menos, no hasta *MGS2*...

M*etal Gear Solid* puso el listón muy alto, y si *Syphon Filter* lo igualó e incluso lo superó en algunos aspectos, fue gracias a que se lanzó a cubrir aspectos muy diferentes de los que hacían del juego de Konami una obra maestra. Por un lado está *MGS*, líder en gráficos, originalidad, riqueza argumental, puzzles... Y por otro, *Syphon*, con más acción, más jugabilidad, más variedad de misiones y armas increíbles. En teoría, el juego de espionaje perfecto debería ser una mezcla de estos dos, ¿no?

Chase the Express toma lo mejor de estos dos y lo mejor de otros juegos, especialmente los de la serie *RE*. Los gráficos son en 3D, pero con cámaras que siguen al personaje desde puntos fijos del escenario, estilo *Dino Crisis*.

El sistema de control es similar al de *RE*, pero al llevarlo a la práctica, te das cuenta de que los movimientos se parecen más a los de *SF*. El sistema de apuntado automático, que tan bien funcionaba en *SF*, aquí también está, pero resulta un poco problemático. Y los puzzles, como los de *RE* o *Silent Hill*, son, al final, el mayor de los atractivos del juego.

Pensemos despacio, porque la cosa es bastante profunda. ¿Por qué fallan los gráficos? Pues porque, ya que son en 3D, lo más lógico es que la cámara aprovechara esa ventaja para seguir al personaje, como en *MGS* y *SF*. El mismo fallo que *Dino Crisis*. La dichosa cámara raras veces está donde la necesitas. Si en un plano ves a tu personaje a lo lejos, en el pasillo, y más allá hay dos enemigos, no los verás. Notarás que tu personaje está apuntando a alguien porque el punto de mira aparecerá, pero nada más. En otras ocasiones, llevarás a tu personaje tras un armario o unas estanterías, ¡y dejarás de verle! No volverás a encontrarte con él hasta que no le hagas andar más allá de las estanterías, posiblemente. Recuerda que la acción de *Chase the Express* se desarrolla en el interior de un tren: nada de espacios grandes y abiertos, como en *Dino Crisis*.

Luego está el sistema de control. Funciona como el de *RE* (un poco incómodo, especialmente en momentos de tensión) pero cuenta con los movimientos de *SF*. Pregunta: ¿para qué quiere el jugador los movimientos de *SF* en un tren, estrecho y lleno de obstáculos? La mayoría de las veces, te tirarás al suelo para dar una voltereta hacia un lado, y lo que harás será rodar contra la pared, para volver a ponerte en pie sobre el mismo sitio. ¿Cómo esquivar las balas del enemigo en un escenario tan pequeño? Imposible.

Los combates cuerpo a cuerpo contra el enemigo no son mucho mejores. No hay técnica que valga: te tienes que acercar al malo hasta que aparezca el punto de mira sobre su cuerpo (lo que indica que ya puedes atizarle). Pero para cuando aparece este punto de mira, ya te han atizado un golpe. Después, la batalla es casi por turnos: tú le puedes dar dos, pero antes del tercer golpe dado, recibes. Caes al suelo, te levantas, vuelves a golpear y a los dos puñetazos, al suelo otra vez. Nada de movimientos diferentes, posibilidades de esquivar o cubrirse... Nada. Más te vale tener siempre balas de sobra.

Otro problema: la munición. Se acaba en un suspiro. Tendrás que administrarla con cuentagotas, para no quedarte sin balas en el peor momento. Menos mal que los ene-

Chase The Express





Si no fuera por el sistema de apuntado automático, sería imposible sobrevivir a los enemigos. Y aun así, no funciona tan bien como debería. Las batallas funcionan casi por turnos, a ver quién aguanta más disparos

Mediante las secuencias de vídeo y los mensajes de radio que te darán en el modo pausa (también puedes llamar para pedir instrucciones, como en *MGS*), te irás enterando de qué debes hacer y dónde buscar

CÓMO...
PASAR DE UN VAGÓN A OTRO

En los trenes de verdad, para pasar de un vagón a otro suele bastar con abrir las puertas que hay entre ambos vagones, ¿no? Pues en este tren, no. Innumerables veces, no podrás abrir las puertas que hay entre los vagones por diversas causas, y no tendrás más remedio que pasar de un vagón a otro por el techo, accediendo al exterior. Pero claro, eso es más difícil todavía: ¿dónde hay una escalera para subir al techo? ¡Sólo hay una cada tres o cuatro vagones, y siempre están escondidas!







tiempo andando que esperando tiempos de carga»

migos también aparecen con cuentagotas, cada varios vagones. Pero claro, ése es otro problema: si hay pocos enemigos, hay poca acción. Y si hay poca acción, ésta resulta monótona.

La mayor parte del tiempo te la pasas yendo de un lado para otro, intentando resolver varios puzzles a la vez. Recorrerás todos los vagones del tren un montón de veces, en busca de respuestas, palancas, documentos escritos, botones u objetos. Es necesario resolver demasiados puzzles para avanzar, y no son todo lo lógicos que deberían.

Otro problema es el carácter acumulativo del juego. Empiezas en un vagón, pero al pasar al siguiente, el primero sigue formando parte del escenario en el que se desarrolla la trama. Al alcanzar el tercer vagón, sabrás que en el primero hay algo que necesitas, y tendrás que volver. Seis o siete vagones más allá, te volverá a pasar lo mismo... Hacia la mitad del juego, tienes medio tren en el que buscar respuestas. Cada vez que te encuentres con un puzzle, harás kilómetros y kilómetros corriendo de arriba abajo en busca de respuestas. Y para eso, naturalmente, necesitarás consultar el mapa del tren cada 30 segundos, porque las cámaras fijas despistan bastante. Pasas del vagón 13 al 12 con intención de dirigirte al 11 y, en éste, el diferente ángulo de cámara te hace pensar que el 11 es el que tienes al lado: vas hacia él y... ¡es otra vez el 13! Vaya, que es en la otra dirección. ¡Dichosas cámaras...!

Más: los tiempos de carga. De un vagón a otro, hay un *loading* completo (demasiado frecuentes, teniendo en cuenta el reducido tamaño de los vagones). Pero no sólo eso: de un plano de cámara al siguiente, ¡también hay un tiempo de carga de unas décimas de segundo, como en un *RE*! ¿Qué sentido tiene esto en un juego tridimensional? Cuando vas corriendo, pasando vagones sin parar, pasas el mismo tiempo andando que esperando tiempos de carga.

Y, al final, ¿qué queda? Pues un juego estupendo con unos gráficos espectaculares y argumento bastante trabajado. Pero nada más. Los puzzles son excesivos y poco originales, la acción es mínima y rutinaria, el carácter acumulativo de los vagones es cada vez más tedioso y tanto las cámaras como el control son del todo inadecuados. A los fans incondicionales de *RE* que se conformen con un juego sin zombis, les encantará, pero al resto del mundo no estamos seguros de que pueda engancharles demasiado. ■



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Fantásticos, pero con constantes tiempos de carga	8
■ JUGABILIDAD:	Poca acción, demasiados vagones	7
■ ADICTIVIDAD:	La falta de acción y los excesivos puzzles cansan un poco	7

■ CONCLUSIÓN:
Es una lástima ver cómo unos gráficos brillantes, una idea excelente y un planteamiento interesante se echan a perder. Es como una mezcla de *RE* y *Syphon Filter*, pero con problemas de control. Argumento excelente.

7 SOBRE 10



Las batallas son cada vez más complicadas, debido a que se desarrollan mediante cuadrículas, cada vez controlas más personajes, y también te vas enfrentando con más enemigos



Los ataques de un Wanzer a otro son muy espectaculares. Vistosas explosiones, el sonido metálico y chirriante de los disparos impactando en el cuerpo de los robots...

SQUARE PRESENTA UNO DE LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA MÁS INTERESANTES Y ADICTIVOS DE TODOS LOS TIEMPOS



Front Mission 3

«A medida que avanzas, tienes que controlar a más personajes»

DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	Square Soft
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

VANDAL HEARTS 2

(PSMAG 41 8/10)
Un juego de rol y estrategia, con batallas a base de cuadrículas. Genial, pero no tan adictivo y completo como *Front Mission 3*.

***Front Mission 3* es uno de los mejores juegos de estrategia que hemos probado y, lamentablemente, el único que ha llegado a nuestro país de una serie con una enorme reputación en Japón y EE.UU. El éxito de este juego en particular radica en un argumento muy elaborado y un sistema de batallas por turnos excelente, con robots gigantescos estilo *Armored Core*.**

Año 2112. El mundo está dividido en grandes federaciones de países que se disputan la hegemonía del comercio mundial. Mientras tanto, en el sudeste asiático, la OCU y la USN (dos de estas federaciones) luchan por conseguir la supremacía militar. Para ello, tratan de hacerse con el poder de unas bombas de efectos biológicos devastadores. Estas bombas están siendo estudiadas en secreto por un grupo de científicos en la isla de Okinawa (Japón). El protagonista de la historia, Kazuki Takemura, es un estudiante de la escuela de pilotos de Wanzers —unos robots gigantescos que se usan para la guerra—, que descubre por casualidad las investigaciones de estos científicos. Mientras «el gobierno niega todo conocimiento», Kazuki y su amigo Ryogo son víctimas de una implacable persecución por parte de los militares.

Tu misión en el juego es conducir a estos personajes, a lo largo de una serie de batallas por turnos, a bordo de varios Wanzers. El estilo de estas batallas consiste en mover al personaje hasta una de las cuadrículas señaladas. Desde allí, lanzarás un ataque a tu adversario, e intentarás destruirle quitándole tanta energía vital como puedas. Cuanto más cerca estés de tu enemigo mayor será el daño que le puedas hacer, pero también te encontrarás más expuesto a su contraataque...

Las primeras batallas son fáciles. Sin embargo, a medida que avanzas en el juego, hay muchos más personajes a los que controlar y más enemigos a los que hacer frente. Tendrás que pensar mucho en la mejor estrategia cada vez, combinando ataques de distintos personajes con sus diferentes armas. En este sentido, podrás personalizar cada Wanzer con las armas y piezas que quieras, adaptándolos a tus necesidades estratégicas durante la batalla.

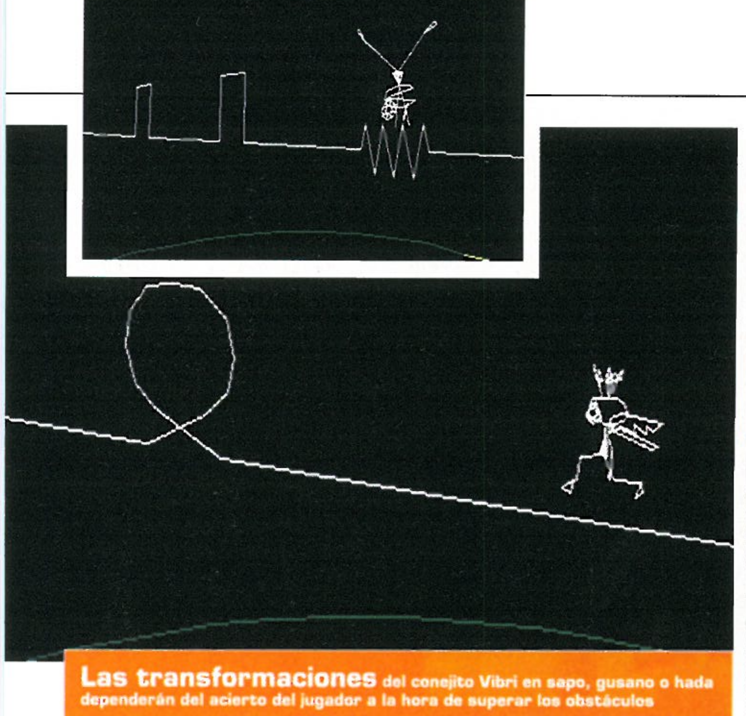
En realidad, *Front Mission 3* es mucho más completo y complejo de lo que podríamos contarte aquí. Para que te hagas una idea, inclu-so puedes «navegar por Internet» dentro del juego, en busca de información. ¡Y hay mucha! En resumen, la acción es siempre interesante, divertida y muy bien planteada, y el argumento engancha desde el principio. Quizás a veces se echa en falta un poco más de ritmo en la narración, debido a que las conversaciones entre los personajes tienden a volverse interminables. En cualquier caso, éste es uno de los mejores juegos de estrategia de PlayStation. Te gustará.

PlayStation Magazine VEREDICTO

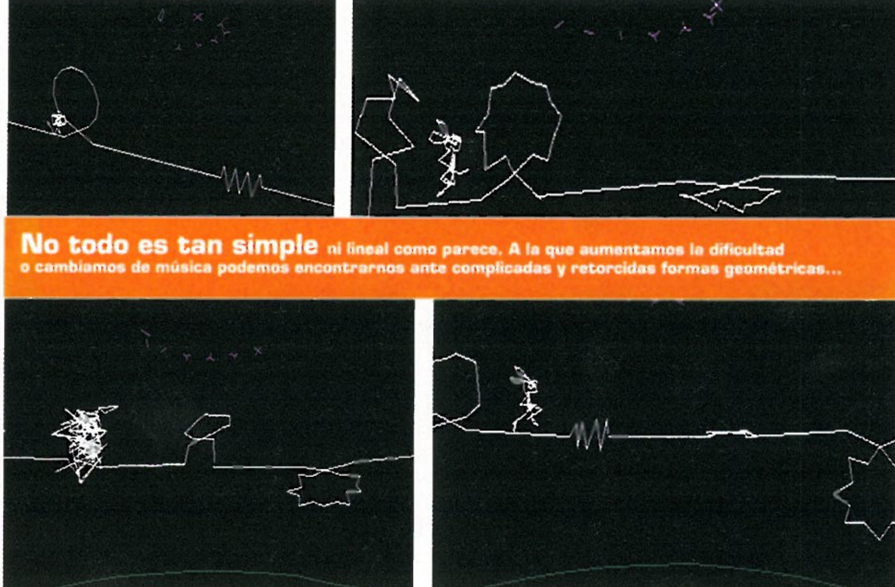
GRÁFICOS:	Normalitos, pero más que suficientes	7
JUGABILIDAD:	Te exprimirás mucho los sesos en las batallas	8
ADICTIVIDAD:	Tras jugar unos minutos, no podrás dejarlo	10

CONCLUSIÓN:
Un argumento sofisticado, completo y absorbente, que se completa con unas batallas muy bien planteadas. Aunque la narración sea algo lenta, es un auténtica «pasada». Te enganchará por completo.





Las transformaciones del conejito Vibri en sapo, gusano o hada dependerán del acierto del jugador a la hora de superar los obstáculos



No todo es tan simple ni lineal como parece. A la que aumentamos la dificultad o cambiamos de música podemos encontrarnos ante complicadas y retorcidas formas geométricas...

COMO HABÍA POCOS JUEGOS RARITOS PARA PLAYSTATION, VA SONY Y ENCIMA HACE OTRO ELEVADO A LA MÁXIMA POTENCIA...

Vib Ribbon: No pierdas el compás

«Un fondo totalmente negro y unas líneas blancas son su único estandarte gráfico»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Midway
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	N/D
PRECIO	8.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a cuatro

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

UM JAMMER LAMMY

(PSMAG 33 8/10)
La penúltima creación rítmica de Sony. Más atractivo visualmente, aunque limitado a las canciones que te dan

Si aún no sabes qué es *Vib Ribbon* y le has echado un ojeada a las capturas pensarás que estás delante de una beta muy preliminar, o una versión interna para hacer pruebas. O uno de los proyectos que no llegaron a pasar la primera fase de desarrollo. Pues nada más lejos de la realidad. *Vib Ribbon* es otro de los experimentos de Sony realizado por el mismo creador de *PaRappa The Rapper*, uno de los primeros juegos rítmicos para la gris. Aunque esta vez más de uno creerá que se le ha ido la olla...

El juego consiste en recorrer una línea casi infinita con Vibri, un conejo saltarín, y hacerle superar los obstáculos al ritmo de la música. Para esto deberemos aprender qué botón sirve para cada obstáculo básico y luego superar los obstáculos compuestos a base de combinaciones de botones. Si a todo esto le añadiéramos una música rápida y frenética el resultado podría llegar a ser un tanto complicado, pero en las seis canciones que nos ofrece el grupo Laugh and Beats hay melodías de todo tipo.

Y seguro que ahora pensarás que *Vib Ribbon* es como los demás juegos rítmicos, ¿no? Pues podría parecerlo, pero tiene un detalle que lo hace claramente diferenciable. Un fondo totalmente negro y unos dibujos formados por líneas blancas son su único estandarte gráfico. Para añadirle un poco de colorido (es un decir) también hay una línea verde que nos indica el recorrido que llevamos en el nivel actual y unas figuritas de varios colores que sirven de puntuación (para quien sepa entenderlas). Vamos, que en una época donde los gráficos 3D en alta resolución parecen ser algo imprescindible en cualquier juego da la impresión de que los grafistas y diseñadores de Sony han decidido tomarse unas vacaciones. Y, por si fuera poco, ni escenarios, ni fondos... ni siquiera un triste dibujo que acompañe el recorrido del conejito. Sólo blanco, negro, y muchas líneas.

Pero *Vib Ribbon* no pretende destacar en cuestión de gráficos, sino que opta claramente por la originalidad y el ritmo como principales armas. Y para aportar más ritmo, nada mejor que añadir la opción de poder jugar con tus propios CD de música. En otras palabras, el motor del juego está diseñado para leer directamente la información de las pistas de audio y crear nuevos niveles según el ritmo y la composición de la canción escogida, ya sea de Isabel Pantoja o de Beck.

Estamos entonces ante un título diferente y original (aunque falto de opciones), apto tanto para curiosos como para fans de *PaRappa* y *Um Jammer*. Eso sí, los más jugones lo verán gráficamente soso y poco adictivo, pero para eso ya tienen muchos otros juegos.



VEREDICTO

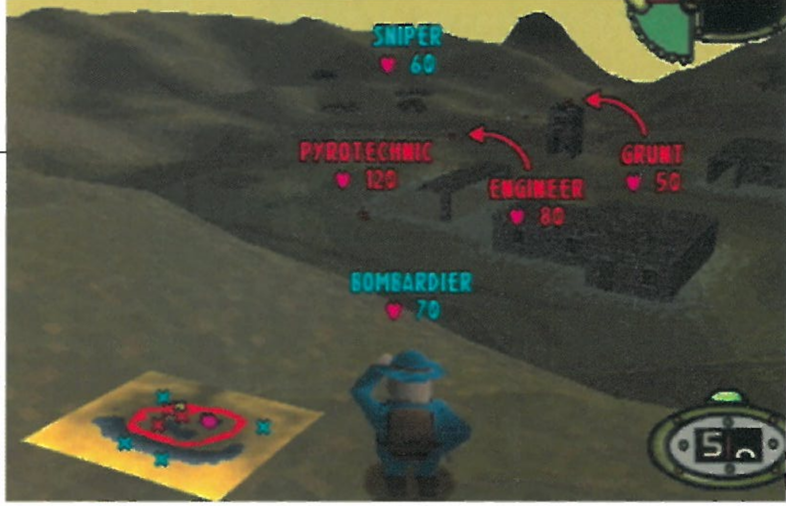
GRÁFICOS:	Esto... juzga por ti mismo **2**
JUGABILIDAD:	Una vez te aprendes los controles resulta muy sencillo **7**
ADICTIVIDAD:	No pararás de jugar con tus propios CD **8**

CONCLUSIÓN:
El juego más extraño para la gris. Es diferente a todo lo visto, alejándose de cualquier canon establecido sobre cómo hacer un juego, y tanto puede gustar a unos como ser despreciado por otros.



7 SOBRE 10





Se trata, sencillamente, de cargarte a los demás cerdos. ¿Y quién querría algo más complicado?



La gran variedad de armas disponibles bastará para varios combates largos

ARMAS PESADAS Y MÁS CHISTES DE CERDOS QUE EN UN CONGRESO DE CARNICEROS



Marranos en guerra

«Ascendiendo y especializando a tus soldados podrás crear tu

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Infogrames
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

WORMS ARMAGEDDON
Más de lo mismo, pero en dos dimensiones. ...

Hablemos de gusanos. No, no de los que tenías de pequeño en la barriga ni de las lombrices que suelen invadir tu jardín. Nos referimos a esos gusanos que parlotean con vocecitas chillonas, insultan a sus compañeros y se atacan unos a otros con armamento explosivo. Un concepto extraño para un videojuego, pero así es la cosa. Los títulos de la serie *Worms* han cosechado un enorme éxito a lo largo de los años: todo el mundo ha jugado con uno en algún momento de su vida, y normalmente se lo ha pasado muy bien. Así que, ¿por qué nadie había reforzado los gráficos, endurecido las explosiones y explotado la idea de *Worms*?

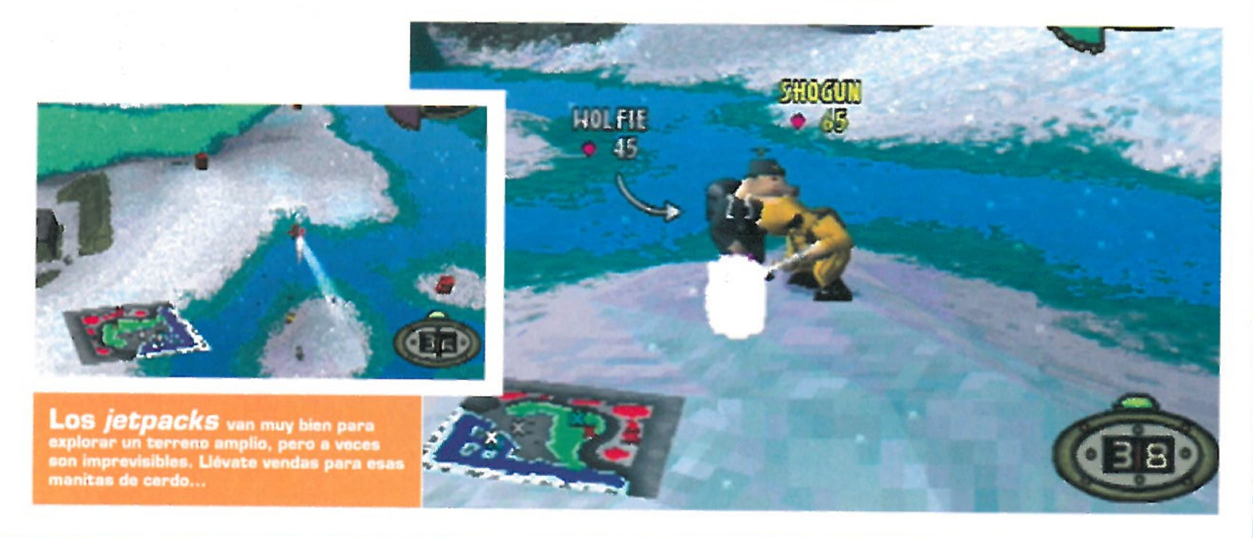
Esto precisamente es lo que hace *Hogs Of War*. Es cierto que en lugar de diminutos nematodos de color rosa tenemos cerdos gruñones, pero se mantiene la predilección por explosiones brillantes, el movimiento estratégico de las tropas y el uso de turnos en el juego (cosas que contribuían a hacer de *Worms* un título multijugador maravilloso). *Hogs Of War*, al igual que los títulos de la serie *Worms* en los que está inspirado, triunfa sobre todo en la modalidad multijugador. Pero, a diferencia de *Worms*, donde los escenarios no eran demasiado variados y las partidas individuales resultaban algo sosas, aquí aparecen varios terrenos de batalla de gran interés táctico. Y, ya dentro de la escena, con esos búnkers donde los cerditos pueden refugiarse del fragor explosivo, tienes un juego que es mucho más que un simple *shoot 'em up* porcino. Además, este título durará más que los de *Worms* gracias a la posibilidad de ascender a tus puercos. A medida que los soldados vayan acumulando víctimas recibirás puntos de promoción, que podrás invertir en ellos antes de enviarlos a una misión. Cada cochino que decidas ascender podrá acudir a una de las cuatro secciones de entrenamiento, donde se convertirá en ingeniero, bombardero, médico, etc. Y con cada ascenso se irá especializando más: por ejemplo, un bombardero puede acabar como experto en pirotecnia. Pero el juego no se reduce a asignar cargos porque los cerdos ascendidos reciben armas más avanzadas, y obtienen más salud a medida que van subiendo en el escalafón. Ascendiendo y especializando a tus soldados podrás crear un batallón porcino perfectamente equilibrado. Pero si quieres, también puedes hacer que tus cerditos sean todos bombarderos y se dediquen a despanzurrar a los gorrinos que se acerquen. La elección está en tus manos.

Desde el punto de vista técnico, este título es perfecto. Los gráficos son muy buenos, el motor del juego es muy estable y los objetos aparecen a un ritmo fácil de seguir. Los programadores podrían haber cuidado un poco más

Marranos en guerra



Cada arma tiene un truco, y además tendrás que controlar cada disparo. Sigue practicando...

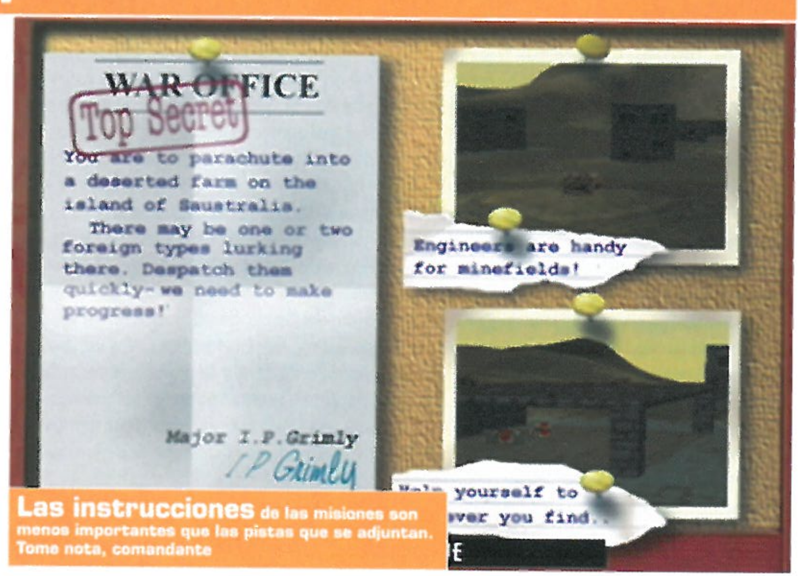


Los *jetpacks* van muy bien para explorar un terreno amplio, pero a veces son imprevisibles. Llévate vendas para esas manitas de cerdo...

propio batallón porcino»

el apartado de las explosiones, pero no se puede tener todo. Las escenas intermedias, al estilo del Nodo, son también muy buenas, y algunas especialmente divertidas. Pero lo mejor son los pequeños detalles, por ejemplo, la manera en que tus soldados pierden movilidad cuando son heridos. O el hecho de que los exploradores no salgan en el radar gracias a su habilidad para esconderse...

Básicamente, es una especie de *Worms Armageddon* con más chicha, cosa que no está mal. Sinceramente, te costará encontrar un título para cuatro jugadores tan divertido como éste y que no necesite MultiTap. Jugando con *Hogs Of War* te saldrá una cola retorcida y gruñirás de alegría. ■

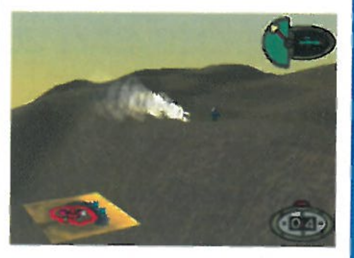


Las instrucciones de las misiones son menos importantes que las pistas que se adjuntan. Tome nota, comandante

CÓMO...
PREPARAR UNA CHULETAS PERFECTAS



Hay varias formas de asar a tus enemigos, y todo lo que necesitas es dominar una serie de habilidades. El bazuca es un poco difícil para empezar, especialmente si tu enemigo está a varios kilómetros en lo alto de una colina...



Tendrás que considerar la distancia a la que está tu enemigo, su altura en relación contigo y la potencia que necesitas para activar la bomba. Cuanto más tiempo tengas pulsado el botón de disparar más avanzará el proyectil.



¡Fuego! Ahora mira cómo vuela el proyectil hacia tu objetivo. Si tienes suerte o eres muy hábil, podrás herir también a su compañero. Pásame el *ketchup*, tenemos chuletas de cerdo para cenar...



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Nada especial, pero son funcionales y cómodos	7
■ JUGABILIDAD:	Un toque de estrategia y progresión de los personajes	8
■ ADICTIVIDAD:	Seguro que no lo devuelves. Podréis jugar hasta cuatro amigos	8

■ CONCLUSIÓN:
Un título bélico sorprendentemente táctico que combina la progresión de los personajes y la acción con el humor. Le falta algo de finura visual.



8 SOBRE 10







Hay muchos elementos de un JDR, pero todos están poco elaborados, cosa que convierte a *Dragon Valor* en algo más cercano a un acción/plataformas



¿Te acuerdas de los dragones de *Spyro*? Pues comparados con éstos, aquéllos parecían de juguete

Y DESPUÉS SAN JORGE SE CASÓ Y TUVO UN SAN JORGITO, QUIEN A SU VEZ SE CASÓ...



Dragon Valor

«Los dragones disponen de varios ataques especiales»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

ALUNDRA 2
(PSMAG 43 8/10)
Puzzles, acción, plataformas, rol y más puzzles. Uno de los mejores títulos de acción/rol que ha pasado por nuestra consola

Dragones. Gigantescos lagartos alados capaces de convertir el más resistente de los diamantes en un charco hirviente de un solo escupitajo. ¿Quién en su sano juicio tendría agallas para enfrentarse a ellos? ¿Qué loco temerario e inconsciente sería capaz de desenvainar su espada a menos de 500 metros de uno de esos monstruos? Naturalmente, nosotros.

Todo empieza cuando un buen día Clovis encuentra a su hermana asada por un dragón. Una insaciable sed de venganza hacia el alado reptil hace que se convierta en un «Dragon Valor» (cazador de dragones provisto de una espada mágica; sin ella se comería los mocos al luchar contra ellos). De esta forma, Clovis se ve inmerso en una aventura en 3D llena de plataformas y monstruos con los que luchar. De hecho, *DV* recuerda mucho a esas recreativas del pueblo de veraneo donde vas cogiendo *power-up* y no paras de saltar y rebanar a los malos hasta que te encuentras al bicho gordo del nivel. Por suerte, nuestro *pad* tiene más botones que cualquiera de esas máquinas, con lo que tendremos una mayor gama de movimientos y golpes especiales.

Lo más divertido de *DV* es que cuando terminas el primer capítulo, Clovis se tiene que casar con una de las dos chicas que ha conocido. Dependiendo de quien elija, su hijo (tu siguiente personaje), será de una manera o de otra, y la historia cambiará por completo. De este modo, se irá creando toda una saga de cazadores de dragones cuya historia se cruzará con la de la otra rama familiar en el último capítulo.

Pero no sólo de ligar con chicas vive un DV, y más si tu mundo está infestado de malignas lagartijas escupe-fuego. En cada capítulo hay, al menos, un dragón. Aparte de ser enormes, fieros y muy peligrosos, son espectaculares, y están perfectamente animados. Por si fuera poco, los dragones disponen de varios ataques especiales y no tienen una escama de tontos. Empezarán a volar para que no les puedas atacar mientras te cubren de fuego, o invocarán esqueletos para que te molesten, o simplemente te descuartizarán con sus afiladas garras. Sin duda alguna, estos combates son lo mejor del juego.

Pero aunque tanto matar y saltar podría haber llegado a ser un tanto aburrido, *Namco* se las ha arreglado para poblar la historia de un montón de jefes secundarios, y el guión, aunque deja poco margen en cuanto a libertad de decisión, es muy sólido. En esencia, no deja de ser un título entretenido en el que no tendrás que devanarte los sesos mientras saltas y te cargas a los malos, pero poca cosa más. ■

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Pasables, aunque los dragones son sensacionales	7
JUGABILIDAD:	Faltan más ataques especiales y más variedad en la magia	7
ADICTIVIDAD:	Lo mejor del juego. Una recreativa en tu PSX	8

CONCLUSIÓN: Podría encajar en el género de acción/rol, pero los elementos de este último género son demasiado superficiales. Por otra parte, es una lástima que sólo puedas escoger esposa en el primer capítulo.





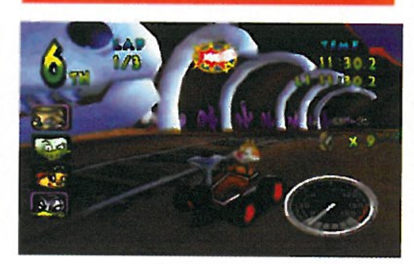




Los escenarios están inspirados en los diferentes mundos que puedes encontrar en Disneylandia, y están llenos de detalles geniales



Aprende a conducir sobre todo tipo de terrenos, con toda clase de vehículos diferentes: trineos, zodiacs, máquinas de vapor, karts...



PREPARADOS... LISTOS... ¡YA! COMIENZA UNA CARRERA DE KARTS A TRAVÉS DEL MUNDO DE WALT DISNEY, ¿TE APUNTAS?



Walt Disney World Quest
Magical Racing Tour

«Es lo suficientemente variado y jugable como para engancharte»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Eidos Interactive
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

CRASH TEAM RACING

(PSMAG 35 10/10)
El juego de carreras de karts más completo, variado, jugable y divertido de la historia. Una auténtica obra maestra.



Si eres un curtido y experimentado jugador de PlayStation, seguro que al leer el titular de este análisis has pensado: «¡Oh, no, otro juego de karts para niños!». Y no te culpamos. La mayoría de los juegos de carreras de karts son más bien mediocres. Por suerte, no todos son así. *Teleñecos Racemanía* está tan lleno de secretos, obstáculos y dificultades, que resulta imposible aburrirse de él. Y *Crash Team Racing*, el rey del género, es tan difícil, largo, variado y jugable, que encandila a todo el mundo.

¿Pero qué ocurre con *Walt Disney World Quest Magical Racing Tour*? ¿Es otro juego del montón, aburrido y soso? Pues la verdad es que no. *WDWQMRT* es bastante fácil de dominar, pero también es muy divertido. Cualquier jugador medio que haya machacado sus pulgares en los complicados niveles de *CTR*, se lo pasará sin esfuerzo en un par de sentadas. Sin embargo, es lo suficientemente variado y jugable como para engancharte por completo.

El juego se compone de una serie de carreras en vehículos tan dispares como karts, aerodeslizadores, naves espaciales, trineos con motor, todoterrenos, etc. Cada carrera tiene lugar en un medio físico distinto, y la conducción varía ligeramente de un terreno a otro. Si conduces con el kart sobre una pista de asfalto, el vehículo frenará a la perfección, pero si te deslizas por el agua con un aerodeslizador, tendrás que tener en cuenta el impulso a la hora de frenar o cambiar de rumbo.

El control es tan intuitivo y ágil que pilotarás tus vehículos como si fueras el mismísimo Schumacher. Imagínate cortando el interior de una curva a toda velocidad para pasar por un turbo y girar hacia la izquierda en dirección a un atajo, mientras atacas con todas tus armas a los rivales que te persiguen. Todo esto a lo largo de escenarios preciosos y detallados, inspirados en los diferentes minimundos que puedes encontrar en Disneylandia.

Es una pena que no se hayan aprovechado estos elementos para dotar al juego de mayor profundidad. Si se hubieran construido más pistas, con atajos y secretos más difíciles de encontrar, a lo mejor estaríamos hablando de un serio rival para *CTR*. Pero, por desgracia, *Walt Disney World Quest Magical Racing Tour* es demasiado fácil y corto. Ni siquiera cuenta con un modo compatible con MultiTap. Aun así, los usuarios más jovencitos encontrarán en él un buen juego con el que adentrarse en el frenético mundo de las carreras de karts.

PlayStation Magazine — VEREDICTO



GRÁFICOS:	Los circuitos son preciosos, enormes y definidos	8
JUGABILIDAD:	Jugable, pero se acaba en un suspiro...	7
ADICTIVIDAD:	A medida que avances, querrás más, más y más	9

CONCLUSIÓN: Es una pena que sea tan fácil y corto. Con más circuitos, atajos y secretos, podría haber estado a la altura de *CTR*. En cualquier caso, es variado, divertido y muy jugable. Perfecto para los jovenzuelos.



8 SOBRE 10





Los escenarios 3D y los menús, dinámicos y muy bien ilustrados mediante vídeos estilo *Ace Combat*, consiguen dar a *Strider 2* un *look* muy actual. No lo suficiente, quizás.



La variedad de escenarios no está nada mal: ciudades, montañas, castillos, instalaciones modernísimas, barcos aéreos... Ten cuidado por donde pisas





NADA COMO UN ARCADE A LA VIEJA USANZA PARA HACER EJERCICIO. TE VAS A ENTERAR DE LO QUE SIGNIFICA EL VERBO «MUSCULAR».

Strider 2

«Tan pronto andas por el techo (...), como estás colgado del suelo»

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Capcom
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

MEGAMAN X4 (PSMAG 28, 7/10)

Otro clásico adaptado a los nuevos tiempos, aunque más lento y no tan original.

Si la PlayStation ha sido tu puerta al maravilloso mundo de los videojuegos, es posible que no te suene de nada la palabra «*Strider*», pero lo cierto es que ése era el nombre de una de las recreativas más prestigiosas de Capcom, junto a otras como *Street Fighter*. Si eres un veterano, seguro que todavía recuerdas el dolor en las yemas de los dedos de tanto disparar, el dolor de cabeza y ojos a causa de los *sprites*, que se movían a toda velocidad por la pantalla... ¿Sí? ¿Te suena? ¡Pues estás de enhorabuena! ¿No te suena? ¡Pues también estás de enhorabuena!

Para quienes conocieran *Strider*, esta segunda parte será todo un regalo, ya que ofrece la misma jugabilidad de siempre, pero con un impresionante lavado de cara. Y quienes no conocieran el primer juego, podrán disfrutar de valores como la acción y la adictividad en estado puro, algo que desgraciadamente se está perdiendo a medida que los juegos evolucionan, en pro de aspectos más interactivos y cinematográficos. *Strider 2* es un juego «como los de antes», pero adaptado a los tiempos que corren. Atención: *sprites* (tu personaje, tus enemigos y los disparos de todo el mundo) sobre escenarios tridimensionales, en alta resolución y con un alto nivel de detalle. Acción 2D en un mundo 3D, ¿qué te parece?

Esta fórmula, aquí tan poco común (*Tarzan*, *Los Pitufos*), se usa mucho en juegos que raras veces llegan a traspasar las fronteras japonesas, como el célebre y anhelado *Einhander*. Las posibilidades de los *sprites* sobre escenarios 3D son muchas: cámara que gira con suavidad, sensación de profundidad, un altísimo ritmo de *frames* por segundo, la posibilidad de incluir multitud de elementos en pantalla sin que la acción se ralentice... El resultado, por lo tanto, es un juego rapidísimo en el que no paran de suceder cosas. Nunca sueltas el botón de disparo durante más de dos segundos, ya que no paran de venir enemigos. Genial.

Strider 2, además, juega con la gravedad. Tan pronto estás andando por el techo, cargándote enemigos a espadazos como te encuentras colgado del suelo, boca abajo, intentando escapar de los ataques que un tanque futurista te lanza desde el techo. ¿Suena complicado? ¡Pues imagínate cuando la gravedad cambia de dirección cada pocos segundos, como en algunos de los últimos niveles!

Un juego larguísimo, aunque lamentablemente, bastante fácil. Verás que a medida que avanzas, se desbloquean algunas misiones secretas y al acabar el juego, podrás elegir a otro personaje para jugar, cuyos ataques gozan de un alcance muy superior a los que ya te habías acostumbrado. Vaya, que aun continuando sin parar, tienes juego para rato. Si te gusta el olor a clásico, no te lo pierdas.

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Sprites, sí, pero en elegantes escenarios 3D	7
JUGABILIDAD:	Fabulosa. Lástima que haya infinitos continues...	8
ADICTIVIDAD:	Te quemarás los dedos: ¡es un Strider!	10

CONCLUSIÓN:
Si te gustan los juegos a la vieja usanza, *Strider 2* te encantará. Por desgracia, no es tan bueno como para equipararse a los grandes títulos actuales.



SOBRE 10

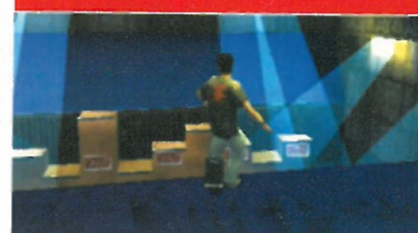


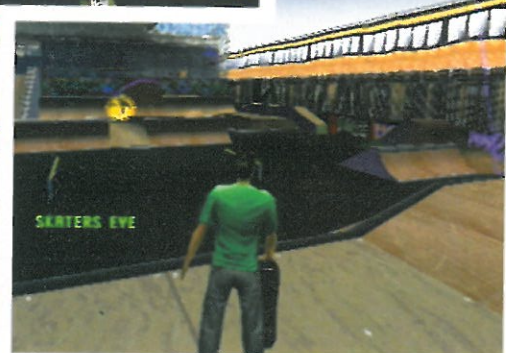




Grind Session cuenta con más personajes y más escenarios que *Tony Hawk's*. Incluso con más modos... Pero no es *Tony Hawk's* ¿O sí?

Para ver las Tech-Lines sólo hará falta apretar L2 o R2, pero para completarlas necesitarás mucha práctica y un poco de suerte en las más complicadas





VE CALENTANDO TUS DEDOS PORQUE EN GRIND SESSION NO VAS A PARAR DE APORREAR LOS BOTONES DEL *PAD*



Grind Session

«La evolución del juego es como la de *Tony Hawk's*, pero más completa»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Sony
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA... DALE UN VISTAZO A
TONY HAWK'S PRO SKATER
(PSMAG 34 8/10)
El rey de los simuladores arcade de *skate*. Indispensable.

Si no fuera porque *Grind Session* está desarrollado por Shaba, más de uno podría confundirlo con un *mission pack* de *Tony Hawk's* o, peor aún, pensar que es su secuela. El parecido entre ambos juegos es más que evidente, incluso en la configuración y funcionalidad de cada uno de los botones, y las novedades que aporta no son demasiadas.

Esta característica puede ser beneficiosa o no, dependiendo de cada uno. Si te gustó *Tony Hawk's* pero te cansaste de jugar mil veces en las mismas pistas y no puedes esperar a su segunda parte, *Grind Session* puede satisfacer tus ansias jugonas y ofrecerte muchas horas de diversión. Posee 8 nuevos niveles, la mayoría de ellos basados en parques reales (y en algunos casos con una calidad gráfica que quita el hipo), 19 personajes diferentes (9 ocultos, 4 configurables y 6 reales) e infinidad de fotos secretas, tablas y vídeos. La evolución del juego también es similar a la de *TH*, salvo que aquí es un poco más completa ya que deberemos conseguir respeto para acceder a los siguientes niveles a partir de cuatro valoraciones distintas: Puntos Normales, Puntos Pro, Vandalismo y Tech-lines. Los puntos normales y los puntos de profesional no tienen mucho intríngulis; se trata de llegar a una puntuación determinada en un minuto y medio. Aquí vale todo, desde realizar varias acrobacias en los *half-pipes* hasta ir de baranda en baranda por la calle combinando todos los *ollies* que quieras. La siguiente valoración es el Vandalismo (atención, sólo poligonal...), que podrá suponer desde recoger radiocasetes a tirar cubos de basura o espantar palomas. Este modo tiene toda la pinta de un relleno, ya que se puede completar mientras realizamos los demás, por mucho que a veces cueste encontrar todos los elementos. Y, finalmente, está la última y principal novedad frente a *Tony Hawk's*; las *Tech-lines*. Estas líneas son unos recorridos predeterminados que aparecen en cada circuito y que deberemos completar correctamente haciendo gala de toda nuestra habilidad (aunque con la inclusión de una barra de equilibrio no será tan difícil como parece). Esto nos brindará tiempo adicional para terminar el nivel además de puntos y respeto.

También se han añadido los modos de juego para un jugador y para varios jugadores, aunque este último se efectúa por turnos y usando un solo *pad*, ¡como en los viejos tiempos!

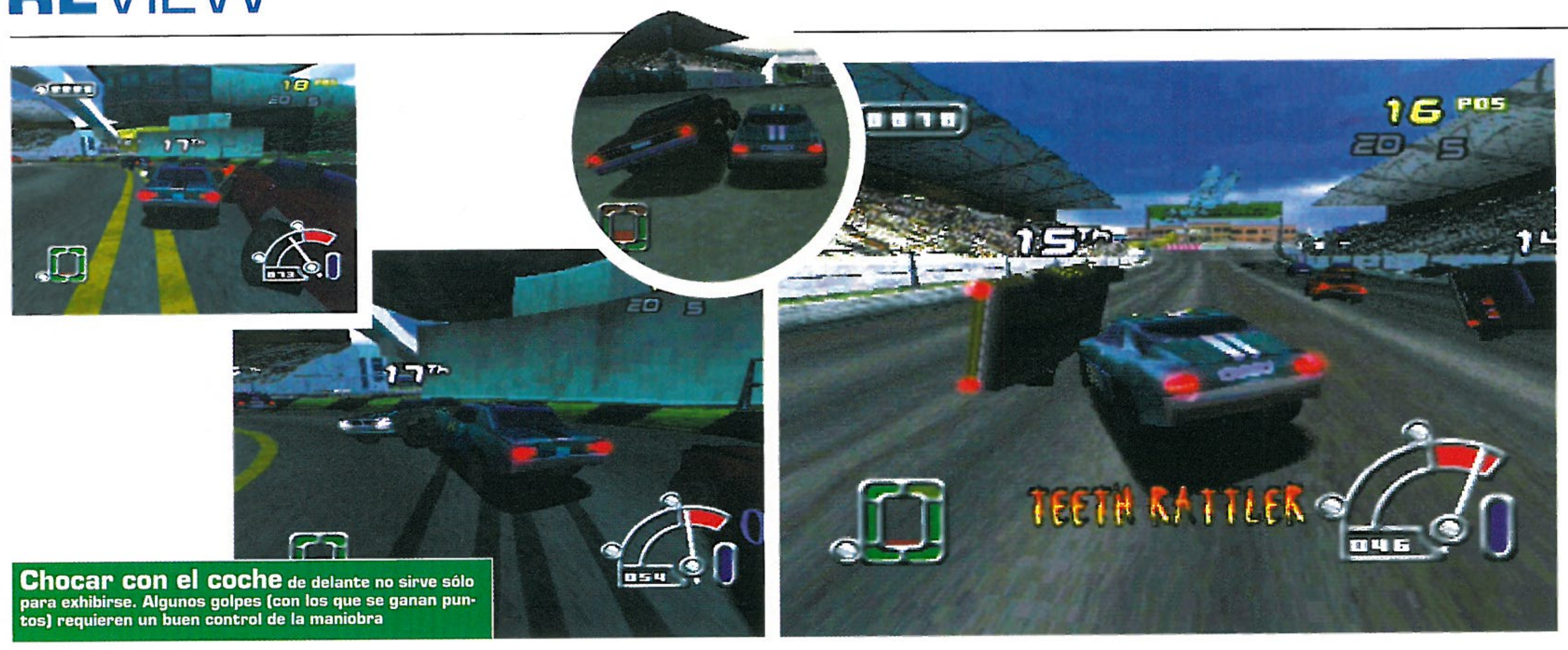
Así pues, estamos ante otro gran juego de *skateboard*, y si no fuera por las lindezas de *Tony Hawk's* seguramente éste sería el rey. Pero a veces no basta con sacar un buen juego; hay que sacarlo en el momento adecuado o con la suficiente originalidad, algo que aquí no ha ocurrido. ■

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Le faltan fps en algún momento, fruto de la enorme cantidad de polígonos	8
JUGABILIDAD:	De arcade, se domina en unas pocas partidas	7
ADICTIVIDAD:	Para conseguir todos los secretos necesitarás días	8

CONCLUSIÓN:
Un juego excelente en todos los sentidos, tanto para el nuevo jugador como para el más experimentado, pero que no llega a la cumbre ya que se acerca más a un clon que a un título nuevo.





Chocar con el coche de delante no sirve sólo para exhibirse. Algunos golpes (con los que se ganan puntos) requieren un buen control de la maniobra

¿RAW? SE PODRÍA TRADUCIR COMO INTENSIDAD, CRUDEZA... SÍ, LA DE LOS ESTRAGOS CAUSADOS EN LOS COCHES DE ESTE JUEGO



Destruction Derby Raw

«Amplios espacios abiertos, donde el único objetivo es

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Studio 33
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

DEMOLITION RACER
Una de las mejores imitaciones de *Destruction Derby*

Si algo les falta a muchos videojuegos de carreras es la posibilidad de destrozar a fondo tu vehículo. Sí, *Gran Turismo 2* simula la conducción real, pero las colisiones sólo suelen implicar la retirada de la escena.

Teniendo en cuenta que en los inicios de la PlayStation ya existía un título (de hecho dos, si contamos la continuación del primero) cuya premisa básica consistía en destrozar coches, es raro que tan pocos creadores de videojuegos se hayan dedicado a reproducir correctamente las colisiones. Evidentemente, nos referimos a *Destruction Derby 1* y *2*, los títulos de Reflections que combinan el *beat 'em up* y la conducción con el abollamiento de guardabarros. Considerando el éxito de estas dos primeras entregas, sorprende que la tercera haya tardado tanto en aparecer. Pero, como Reflections ha abandonado la serie para concentrarse en *Driver 2* y ha pasado la licencia de *DD* a Studio 33, la franquicia de *Destruction Derby* tiene que estar a la altura de sus predecesores y, además, a la de los hermanos de *Gran Turismo*. En el actual mercado de los videojuegos se valoran el realismo y la simulación por encima de todo. Y *Destruction Derby Raw* cumple, en gran medida, estas expectativas.

Este título incluye una amplia gama de opciones de juego, repartidas entre 31 pistas bastante buenas. La mayoría son circuitos de variada complicación, y tres de ellos son «estadios», es decir, amplios espacios abiertos, donde el único objetivo es convertir en chatarra a los demás coches intentando ser el único piloto que queda en pie. Otros tres circuitos trasladan esta premisa básica a la azotea de varios rascacielos. Ahí, además de dedicarte a hacer papilla a los coches rivales, puedes echarlos edificio abajo.

Todo ello son elementos previsibles en un juego de conducción actual, pero además se ha incluido un modo Temporada, donde puedes ganar dinero para adquirir más coches (hay 24, incluyendo 7 vehículos de premio) o perfeccionar el que tienes. Todo un progreso, comparado con la minúscula selección que ofrecían los dos primeros títulos.

Pero las mejoras no acaban aquí. Ahora los coches están equipados con un freno de mano, para tomar perfectamente las curvas más cerradas. Y un detalle aún mejor: la complejidad de los modelos utilizados, gracias a los cuales puedes causar unos destrozos espectaculares. El capó salta, arden los neumáticos, se sueltan las piezas de la carrocería, se prende fuego en el motor y los frenos se quedan sin lubricante. Por supuesto, los coches reaccionan con realismo ante estos problemas, así que muchas veces te verás arrastrándote como puedas hasta la línea de meta, sin poder controlar el volante, mientras adelantas a otros coches en llamas. Tal y como sugiere la «crudeza» del nombre, Studio 33 ha tratado la acción con un estilo inspirado en la lucha libre. Podrás combinar maniobras y





Como en todo título de conducción que se precie, se incluye una abundante selección de vehículos. ¿Te apetece una furgoneta como la del *Equipo A* o un camión como el de la película *El diablo sobre ruedas?*

CÓMO... EJECUTAR UN COMBO



Elige tu objetivo y acércate a él. Al aproximarte, pégate a un lado de la pista y empuña el freno de mano.



Calcula bien el momento de abalanzarte sobre él. Adelántalo durante una distancia corta y luego gira en su dirección a la velocidad máxima.



Finalmente, para el golpe de gracia, rodéalo con tu coche y ve directamente hacia tu rival. Dale fuerte, para hacerlo volcar. Luego empújalo contra una valla y acaba con él.





Algunos enfrentamientos se desarrollan en lo alto de un rascacielos. Si le das demasiado fuerte al gas, te verás propulsado por los aires



convertir en chatarra a los demás coches»

destrozar los vehículos de muchas maneras distintas, mientras van apareciendo en pantalla mensajes donde se te informa de que has efectuado un «Bone Cruncher» (machaque de huesos) un «Jaw Breaker» (rotura de mandíbula) o un «Face Slapper» (bofetón en la cara). Y lo mejor de todo es que *Destruction Derby Raw* incluye un modo para cuatro jugadores, una opción que se echaba en falta en la serie. No hace falta decir que la agresividad de la acción convierte a *DDR* en uno de los mejores títulos multijugador de la actualidad.

En conjunto, es difícil achacar algún fallo a *Destruction Derby Raw*. Los gráficos son buenos, y la acción, aunque probablemente no agradará a los puristas del género, reitera lo que constituía el interés de la serie desde su mismo inicio. Después de jugar con *DDR*, *Gran Turismo 2* nos parece un juego perfecto como alternativa al encaje de bolillos. ■



Hay una gran cantidad de circuitos, todos ellos perfectamente diseñados para elevar el nivel de destrozos




PlayStation Magazine VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Chocar nunca había sido tan apasionante	8
■ JUGABILIDAD:	Toneladas de variedad, y un magnífico modo para cuatro jugadores	8
■ ADICTIVIDAD:	¿Sólo 31 circuitos? Será suficiente	8

■ CONCLUSIÓN:
Todo lo que esperabas de una tercera entrega de *Destruction Derby:* 31 pistas, 24 coches distintos, potenciadores para tu vehículo y la obligada serie de choques letales.



8 SOBRE 10



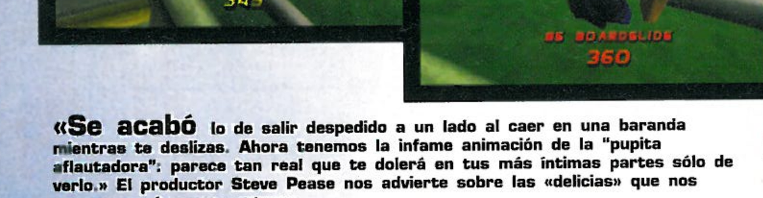
LAS TABLAS SE APODERAN DE LA CIUDAD

VUELVE EL ÉXITO SORPRESA DE 1999. *TONY HAWK'S PRO SKATER 2* ESTÁ DE CAMINO CON MÁS PIRUETAS, MÁS *SKATERS* Y LOS SALTOS MÁS ALTOS QUE HAYAS PEGADO JAMÁS. *PSMag* SE PONE LAS RODILLERAS...



«¿Floja? ¿Que esa pirueta era "floja"? ¿Y encima "mal hecha"?» El maestro del monopatín de nuestra redacción está un pelín mosqueado. «¿Qué puñetas pasa aquí?» Pese a obtener el cinturón negro en *Tony Hawk's Skateboarding*, incluso nosotros debemos admitir que la secuela parece más complicada que una novela de Umberto Eco en arameo.

Después de realizar una virguería de giro de 360° plantando las cuatro ruedas en el suelo (y sin romperte ningún hueso), lo normal es esperar, por lo menos, un asomo de aplausos por parte del público digital. Pero no, al parecer lo que prima en *Tony Hawk's Pro Skater 2* son los puntos de estilo. Funciona así: efectúa una pirueta cañera pasando sin mucha decisión por una barandilla, o bien ejecuta un *nose grind* (deslizarse con la parte delantera de la tabla) con poco entusiasmo y tu esfuerzo será calificado de «flojo» y «mal hecho». O, si resulta que estás rodando por Marsella, «très pathetique». ¿Marsella? ¿El puerto francés? Sí, Tony ha estado viendo mundo, haciendo escalas en nuevos parques de Francia, Río de Janeiro y el mismísimo Central Park de Nueva York. Como hemos dicho hace un momento, ¿qué puñetas...? ▸



«Se acabó lo de salir despedido a un lado al caer en una baranda mientras te deslizas. Ahora tenemos la infame animación de la "pupita aflautadora": parece tan real que te dolerá en tus más íntimas partes sólo de verlo.» El productor Steve Pease nos advierte sobre las «delicias» que nos esperan en la nueva entrega



«Al parecer, lo que prima en *Tony Hawk's Pro Skater 2* son los puntos de estilo»



Tailgrabs, indys... Las apuestas han subido en *Tony Hawk's 2*, con la incorporación de todo tipo de nuevos *tricks* y combos. Buena suerte...

Rebobinemos un poco. *Tony Hawk's Skateboarding* salió a la calle en septiembre del año pasado cosechando un gran éxito comercial y de crítica. El juego era especial por varias razones. Para empezar, los monopatines molan ya de entrada. Y además, cualquiera podía agarrar el pad y ponerse a superar obstáculos casi de inmediato. Y era más adictivo que el sexo con nata de por medio. Y tenía ese irrefrenable factor «una-sola-vez-más» que te hacía jugar hasta las tantas de la noche y acabar con los ojos rojos y los pulgares despellejados.

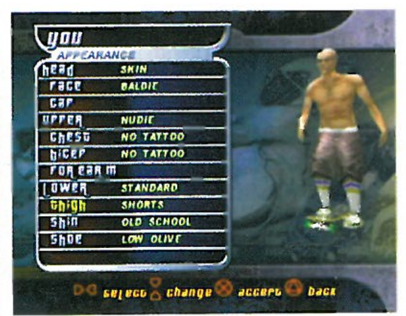
Por supuesto, hubo ciertas críticas, y algunas justificadas, como esa sospechosa niebla y el horrible efecto de aparición súbita. Pero, de algún modo, en *Tony Hawk's* esas cosas no importaban. Aunque, de todas maneras, ¿por qué no solventarlas con una secuela, y que ésta contara además con un editor de parques y tal? Buena idea. Si funcionó bien en *V-Rally 2*, ¿por qué no iba a resultar en un juego de *skating*? Así, la primera vez que vimos *Tony Hawk's 2* (llamado ahora *Pro Skater*, como en EE.UU.) había un parque 2D en vista cenital en el que podías soltar obstáculos y por el que correr. Eso estaba bien para empezar, pero las cosas han mejorado.

Ahora tienes un enorme parque lúdico en 3D para abarrotarlo con cientos de objetos distintos en tiempo real. ¿Recuerdas el taxi que había cerca de la *half-pipe* en el primer nivel del juego original? Con el editor de *TH2* puedes tener diez seguidos en tu parque. O puedes crear secciones de conductos de un tamaño inmenso, o unas hondonadas en plan piscina olímpica, o atestar el suelo de papeleras y mesas de picnic. O, o, o... Créenos, es versátil a más no poder.

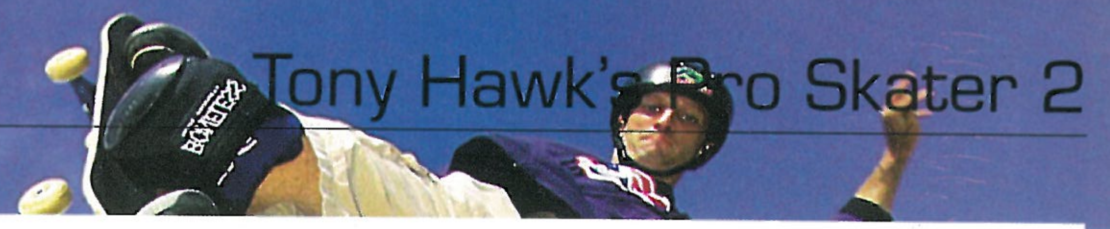
«Tienes un enorme parque en 3D para abarrotarlo con cientos de objetos en tiempo real»

Neversoft ha estudiado de nuevo cada aspecto del juego y lo ha llevado a un estadio superior, si bien puede que a primera vista los cambios no resulten evidentes. Por ejemplo, la creación de personajes. *Tony Hawk's 2* te permite modelar un nuevo personaje al ▶





¿No te apasiona la pinta de tu *skater*? Ahora puedes personalizar hasta el último detalle. Bueno, quizá hasta el penúltimo...



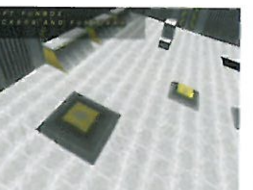
TRES PASOS HACIA EL PARAISO DEL MONOPATIN



Scott Pease, productor de *Tony Hawk's 2*, nos explica el editor de parques de patinaje...

«Puedes crear niveles en 3D absoluto para poder ver tu parque tal como lo construyes. Puedes elegir entre unas 150 partes, apilarlas, volver a combinarlas y construir en la práctica cualquier tipo de parque que puedas soñar. No se trata de uno de esos casos añadidos a última hora y con los que no puedes hacer una pista divertida: con un poco de creatividad es probable que produzcas unos niveles casi tan buenos como los del juego (yo diría que mejores, pero los diseñadores que corren por aquí son más grandes que yo).

El editor de parques también permite apilar, de forma que puedes amontonar bloques y rampas de hasta 20 metros de altura. Podrías levantar una torre así de alta ¡y hacer que el personaje de Tony se tirara desde ella!»







Unos cuantos retoques aquí y allá, y Tony se lanzará desde 20 metros. Esperemos que la versión de PS2 tenga una vista en primera persona. O no...



PRIMER PASO: TOMA UN PARQUE NUEVO

La premisa del parque de patinaje es sencilla. Se te da una gran sala en la que construir tantas rampas y barandas de *grinding* como desees, a elegir entre un abanico de 100 objetos. Depositalos en su lugar, asegurándote de que haya un buen trecho para cobrar velocidad a fin de efectuar una pirueta como es debido. Encajar barandas y cajas ayuda a la hora de crear piruetas en combinación.



SEGUNDO PASO: PONLE RAMPAS

Las rampas son totalmente ajustables en altura, por lo que puedes crear unas caídas ridículas o unas simas abisales. Aunque la sala no parece muy grande desde las pantallas de creación, una vez que te metas en ella te asombrará su gran tamaño. Gracias a un tejado superalto es poco probable que te golpees la cabeza contra el techo, y además hay suficiente espacio en el suelo para correr y conseguir velocidad.

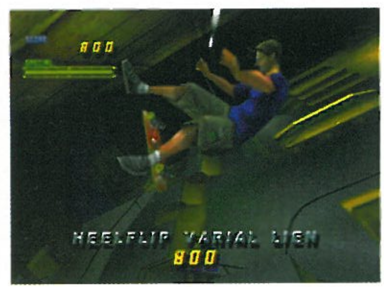


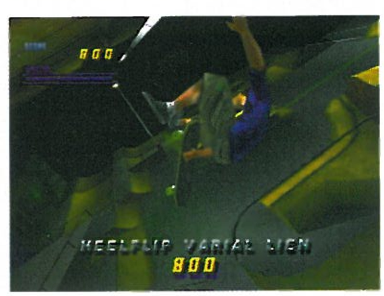
TERCER PASO: EL PARAÍSO DEL MONOPATÍN TE ESPERA

Ahora ya puedes revisar todo el parque en busca de sitios adecuados para hacer piruetas. Aquí es donde sacarás ventaja a tus rivales, ya que hay cantidad de tiempo para planear tu ruta hacia las mejores zonas y decidir dónde puedes hacer un *ollie* de baranda en baranda para embolsarte una burrada de puntos de combinación. También puedes introducirte en el escenario en cualquier momento para comprobar qué funciona y qué no, para luego volver a salir y afinar la pista.

Y ahora viene lo mejor. Puedes guardar tu creación en una tarjeta de memoria y llevarla a casa de un colega para participar en un torneo multijugador. Como ya habrás tenido tiempo de aprenderte los mejores sitios, estarás en una posición inmejorable para darle una buena con tu plancha de madera.

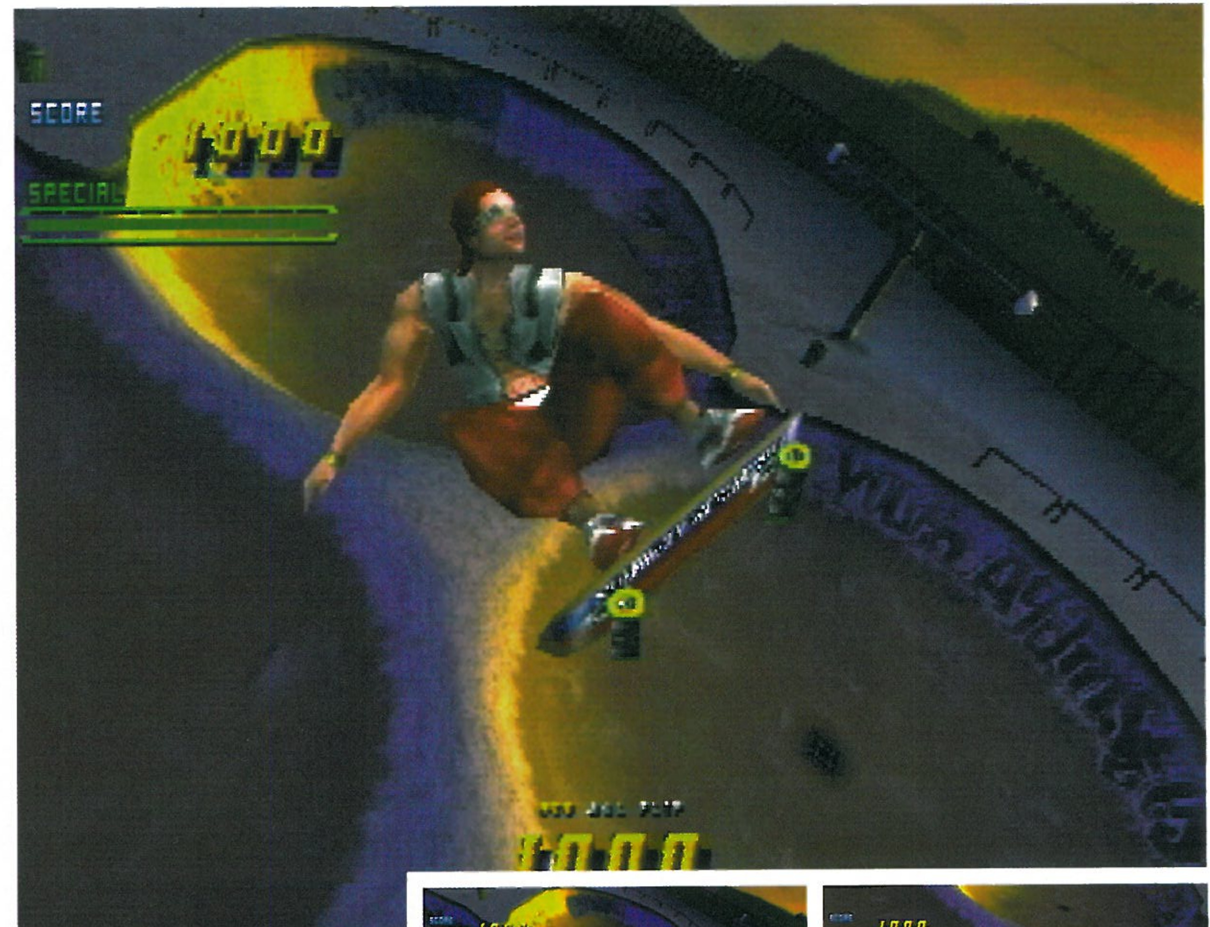


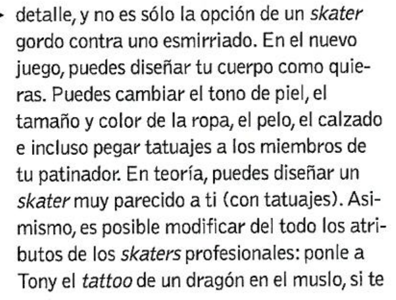






Aunque es obvio que el juego tira de imaginación, la captura de movimientos de Tony Hawk te permite realizar acrobacias realistas como las harías en la vida misma. Si fueras capaz, claro.





Por vistoso que sea un editor de parques, nada supera a una buena hondonada...

detalle, y no es sólo la opción de un *skater* gordo contra uno esmirriado. En el nuevo juego, puedes diseñar tu cuerpo como quieras. Puedes cambiar el tono de piel, el tamaño y color de la ropa, el pelo, el calzado e incluso pegar tatuajes a los miembros de tu patinador. En teoría, puedes diseñar un *skater* muy parecido a ti (con tatuajes). Asimismo, es posible modificar del todo los atributos de los *skaters* profesionales: ponle a Tony el *tattoo* de un dragón en el muslo, si te apetece.

Vale, ahora que ya has confeccionado tu corpulento y calvo patinador, debes procurarle un repertorio de piruetas con las que trabajar. Nuestra versión preliminar de *TH2* usaba el mismo sistema de control tan intuitivo del que hacía gala el original. Igual que entonces, enseguida estábamos saliéndonos del reborde de una *pipe* para ir a deslizarnos por una baranda sin usar las ruedas. Pero, dejando aparte las piruetas flojas y mal hechas, observamos que había un puñado de nuevas acrobacias que no habíamos visto antes. Ahora nos vienen a la cabeza la «sordina» (*mute*) y el «salto del melón» (*melon spring*), que tan bien conocerán los aficionados al *snowboarding*. Da la impresión de que Neversoft ha trabajado duro para ampliar no sólo el abanico de piruetas, sino también el número de combos. Hay unos deslizamientos de morro y cola más variados, cantidad de *nollies* nuevos y un montón de cabriolas en los bordes. Lo cual es bueno, porque son muchas las ocasiones en las que puedes ejecutar un *fastplant* sin que resulte aburrido. De hecho, nos salieron un par de flamantes maniobras que a nuestro virguero particular de *PSMag* le parecieron «tope guapas».

El éxito en las pruebas te posibilita añadir nuevas piruetas a tu catálogo de movimientos. Y lo que es mejor, ahora puedes decidir qué botones del joypad activan tus contorsiones, cosa que te permite distribuir tus maniobras favoritas según tu destreza individual.

«Jadea cuando Tony se estampa contra las paredes, gime cuando se come un poste, solloza cuando tu monopatín se hace añicos...»

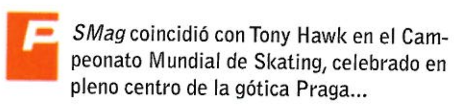
Por supuesto, las posibilidades de que tu patinador novato lleve a cabo alguna pirueta elaborada son bastante escasas, así que en *TH2* la emoción que se deriva entre dársela o salir ileso es mucho mayor. No contentos con machacar la cabeza de Tony contra el cemento, los de Neversoft han construido un buen número de «piños» para diversión de los espectadores. Quédate boquiabierto viendo cómo tu patinador se estampa contra las paredes, gime cuando Tony se come un poste, solloza cuando tu querido monopatín se hace añicos...

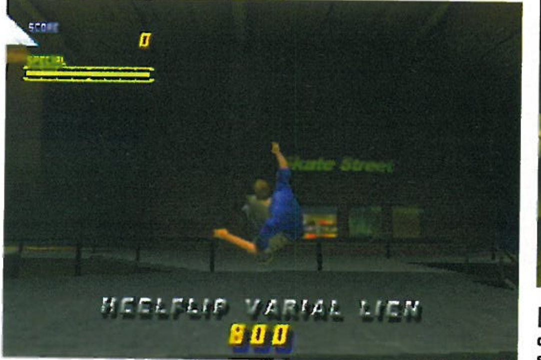
En cuanto a escenarios, *TH2* se ha ido de turismo. Francia está representada por Marsella y el nivel está construido a partir de un parque de pati-

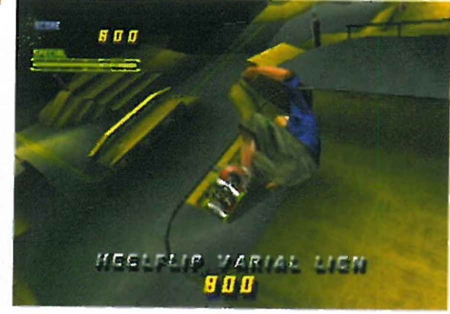
EL «HALCÓN» AL HABLA











La bella y turbadora estampa del «Hombre Pájaro» en pleno vuelo. Como le salga mal la cosa tiene caída para rato...

P*SMag* coincidió con Tony Hawk en el Campeonato Mundial de Skating, celebrado en pleno centro de la gótica Praga...

¿Cómo entraste en el mundo de los videojuegos?
Siempre quise implicarme en un juego de *skating* y Activision se dirigió a mí. Examiné todos los juegos y ellos ya estaban en el buen camino. Su interés por el patinaje moderno era el adecuado, así que me apunté enseguida.

¿Qué has aportado al nuevo juego?
He hecho varias sugerencias y proporcionado abundante material de referencia para las nuevas acrobacias y escenarios. No es que lo esté programando yo, pero contribuyo en gran manera...

¿Qué fue lo mejor de crear el juego?
La captura de movimientos fue algo muy divertido. Fue un día de trabajo duro y se me hacía raro tener todas esas bolas pegadas a mí. Hubo un par de veces que me caí intentando realizar una maniobra que íbamos a capturar. Acabé cayendo de forma espectacular, y seguro que eso también lo incluyen en el juego.

«Casi todos los movimientos del juego se basan en uno real; sólo empiezan a ser imposibles cuando te pones a combinarlos»

¿Fue como hacer el 900°? [Tony fue el primer *skater* en conseguir esta pirueta, tras años de intentarlo.] ¿Cómo te sentiste al completarlo?
Era algo que me obsesionaba desde la primera vez que pensé en ello. Me sentí muy aliviado cuando lo completé, pero casi había desistido hasta esa noche.

¿Ves a algunos patinadores listos para usurparte la corona?
Sí, y van mejorando cada vez más. Es probable que Bucky Lasek y Bob Burnquist dominen las pruebas verticales de este año. Y lo mismo diría respecto a Rick McCrank, Andrew Reynolds, Brian Anderson y Eric Koston en las pruebas callejeras.

¿De verdad se pueden llevar a cabo todos los movimientos del juego?
Las únicas restricciones a las que nos enfrentamos fueron las limitaciones de ideas. Queríamos que fuera lo más realista posible. Casi todos los movimientos del juego se basan en uno real; sólo empiezan a ser imposibles cuando te pones a combinarlos en el aire. Puede que en realidad no sean imposibles, es sólo que no se han hecho antes y eso es lo que hace el juego tan emocionante. En él puedes pasar de un giro con patada a un giro de 360°, algo insólito.

¿Qué es lo más impresionante que has hecho nunca?
Hacerme responsable de mí mismo.

Nuestros lectores no paran de llamarnos afirmando haber conseguido más de 400.000 puntos por una pirueta en el juego original. ¿Cuál es la puntuación más alta que has logrado?
Mmm... Bueno, digamos que 200.000 en un día bueno y sin usar trucos.



CUESTIONARIO



Scott Pease, productor de *Tony Hawk's Pro Skater 2*, enseña a *PSMag* qué hay entre los bastidores de esta última mina del patinaje.

¿Puedes hablarnos de los nuevos escenarios?
Hay muchas localidades distintas, igual que en *Tony Hawk's 1*, pero esta vez son mayores y están repletas de enormes áreas ocultas. Visitarás las ciudades más importantes en el mundo del patinaje en EE.UU., como Nueva York y Filadelfia, y luego saldrás del país para conocer otros parques famosos, como Marsella.

¿Son muy grandes los niveles comparados con el primer juego?
El doble. Los niveles de la ciudad son descomunales, con enormes zonas ocultas, y tenemos múltiples tipos de coches: autocares, trenes elevados, camiones, carritos de golf y, por supuesto, los omnipresentes taxis.

¿Cuál es la progresión de niveles en el juego? ¿Empezamos en una ciudad corriente y moliente para pasar a sitios más exóticos?
Si creas tu propio personaje desde cero, comenzarás en medio de la nada, en un parque de patinaje local, y deberás ganarte el derecho (tanto en términos de dinero como de prestigio) a visitar algunos de los famosos centros de patinaje de EE.UU. y el extranjero.

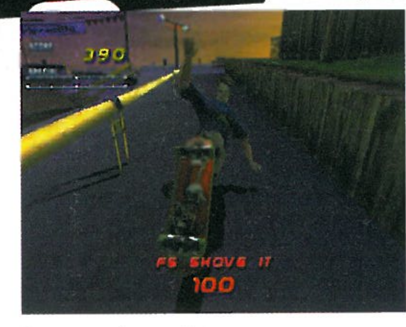
¿Cómo estudiasteis las pistas reales?
Las visitamos en persona o bien contactamos con algunos residentes mediante Internet y los sobornamos para que nos dieran fotos. Tenemos un diseñador (Aaron) que trabaja en la costa este, así que pudo estudiar Nueva York y Filadelfia. Por desgracia, un viaje a Francia era impensable, pero nuestro director artístico (Silvio) encontró a algunos amigos allí que fueron hasta Marsella para filmar el parque para nosotros.

¿Qué nuevas piruetas habéis implementado?
Las mejores quizá sean las de ir con las ruedas levantadas, ya sean las de delante o detrás. Debes equilibrar las manos, igual que en los *grinds*, pero puedes hacerlas en secciones planas de los niveles, de modo que ahora se puede conectar todo en un enorme combo.
También hemos añadido cantidad de agarrones, volteretas, *nollies*, *tricks* en los cantos y un puñado de inversiones nuevas.

¿Cómo funciona ahora el modo de progresión (*Career*)?
Es más complejo que antes. Ahora ganas dinero por completar los diversos objetivos del nivel, lo cual te permite mejorar tus estadísticas, acrobacias y equipo, y viajar a niveles más grandes y mejores. Y acceder a secretos...

¿Cuánto ha aportado Tony en este juego?
Tony ha estado algo ocupado aprendiendo a programar las unidades de vectores en la PS2, así que no ha tenido mucho tiempo para nosotros. Pero nos ha ayudado a conseguir a los nuevos profesionales, a rematar la nueva lista de piruetas, a filmar material de referencia e incluso hemos grabado su biblioteca personal de fotos de *skating* a fin de reunir material para algunos de nuestros niveles secretos...

¿Cómo habéis mejorado el modo de dos jugadores?
Hemos incorporado un modo Torneo para ocho jugadores por turnos, de forma que tú y siete amigos podéis tomar a vuestros *skaters* personalizados y enfrentaros en una auténtica competición de patinaje. También añadimos un modo Tag, en el que el objetivo es perseguir a tu amigo y empujarlo contra el asfalto.







Las animaciones son magníficas, consigas un *trick* o no. Cuidado no le saques un ojo a alguien...

naje auténtico. Lo mismo que el soleado Río, que te recibe con una graciosa pantalla de carga que reza «uno momento por favor». Graciosa porque en Río hablan portugués, no español (y menos, ese español). Los restantes niveles están desperdigados por Estados Unidos, desde Nueva York a Hawai, pero existe un nivel extra oculto que debes descubrir al final del juego y que no se parece a nada de este mundo. Tal como suena.

Bueno, pues ya estamos en ese momento en que tu personaje está hecho, ya tienes tus piruetas asignadas (y dominadas), y es hora de enfrentarse a esos perdularios que sueles llamar tus amigos. ¿Hace una partida de *skating*, caballeros? ¿O quizá preferiríais darle al *grafitti*? Por supuesto, siguen presentes las opciones multijugador del original, con mejoras como el modo de combate y la posibilidad de reducir a tu rival a un amasijo lloroso tras haberlo empujado por el borde de una rampa. Además, encontrarás los modos Street, Vert y Best Trick, en los que pueden participar hasta ocho jugadores. Completa el juego y descubrirás multitud de minijuegos, entre los que se incluyen competiciones para dirimir quién realiza el *grind* más largo y quién salta más alto. ¿Te acuerdas de cuando tratabas de esquivar el taxi en el nivel inicial del primer juego? ¿Qué tal usar una premisa similar y competir en un juego al más gallina con tus amigos? O quizá prefieras el modo Crash Test Dummy (muñeco de pruebas), que consiste en romperle a tu *skater* todos los huesos que puedas... *Tony Hawk's Pro Skater 2* se perfila como la mejora radical de un juego que ya era muy bueno. Ha desarrollado todos los elementos que hicieron grande al original y posee suficientes características nuevas para acallar las acusaciones de «secuelitis».

Pero volvamos al hecho de que las piruetas de *PSMag* resultaran «flojas» una y otra vez. ¿Qué pasa con eso? Bueno, dado que *Tony Hawk's 2* también saldrá para PlayStation2, quizá tenga algo que ver con los botones analógicos sensibles a la presión del Dual Shock2. ¿Recuerdas que al principio hablamos de hacer una pirueta sin mucha decisión? ¿Y si, en la PS2, la ejecución de un agarrón dependiera de la fuerza con que pulsaras un botón? ¿Y si un leve toque al botón ⊗ hiciera que tu patinador tocara con suavidad una baranda, mientras que, de apretarlo con más brío, realizara un *grind* agarrando la tabla por el morro? ¿No sería genial? Caray si lo sería, y en algún lugar de la soleada California Tony Hawk sonríe sabiamente... ■

«Hay un nivel extra oculto que debes descubrir al final del juego y que no se parece a nada de este mundo»

ANTES DE IR A LA PLAYA REFRESCATE EN GLOBAL GAME

(hazlo con nuestras ofertas)

ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Madrid - Villaverde
C/ Martínez Oviol,33
(Villaverde Bajo)
Próxima apertura

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia - Gran Turia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor, 1a
Tel. 96.315.44.10 - Fax. 96.315.44.12

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Gran Canaria - Las Palmas
Alameda de Colón, 1
(junto Plaza Cairasco)
Tel. 928.382.977

Gran Canaria - Vecindario
Próxima apertura

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Tel. 943.32.70.07

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.93.58.39

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

Dreamcast. N PC CD PlayStation

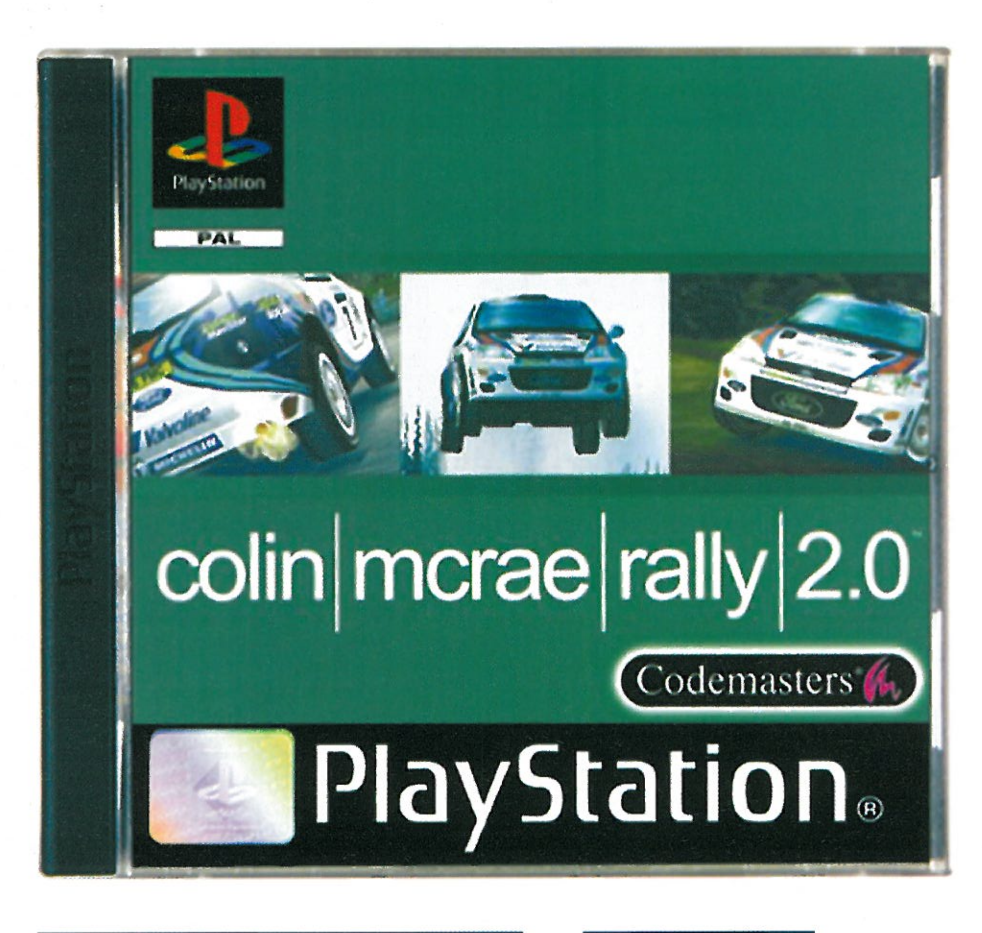
GLOBAL GAME



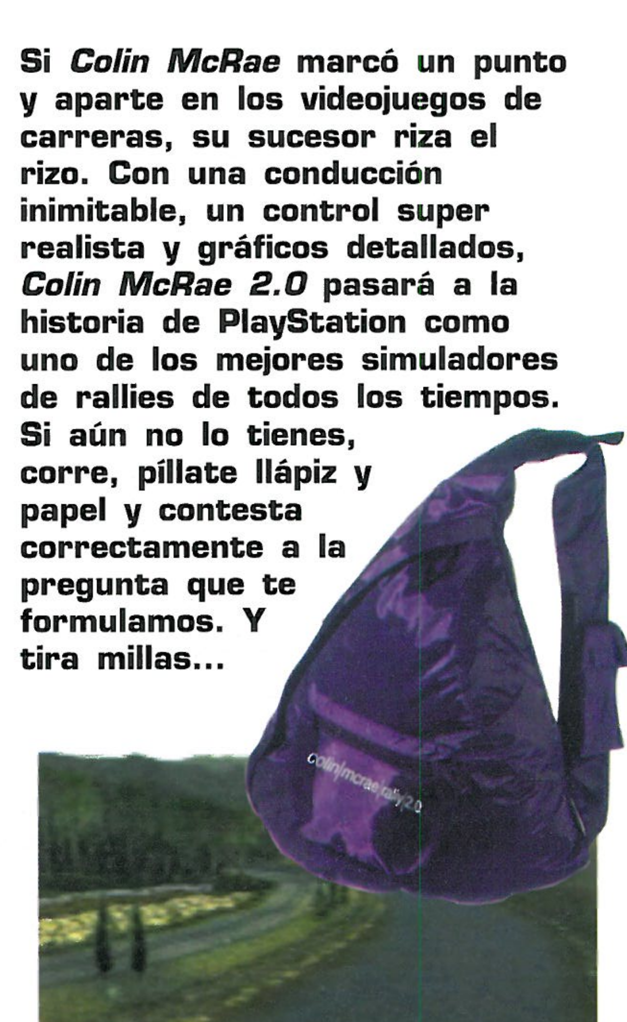
RESERVA TU PLAYSTATION 2
EN LAS TIENDAS GLOBAL GAME

GLOBAL GAME ESPAÑA - CALLE CONDE TRENOR, 1 - 46003 VALENCIA - TEL. 96.315.44.10

CONCURSO



Si *Colin McRae* marcó un punto y aparte en los videojuegos de carreras, su sucesor riza el rizo. Con una conducción inimitable, un control super realista y gráficos detallados, *Colin McRae 2.0* pasará a la historia de PlayStation como uno de los mejores simuladores de rallies de todos los tiempos. Si aún no lo tienes, corre, píllate llápiz y papel y contesta correctamente a la pregunta que te formulamos. Y tira millas...



La pregunta

¿En que país nació el campeón del mundo de *rallies* que da nombre al juego?

1. Escocia
2. Irlanda
3. Finlandia

El premio

Un lote compuesto por un juego promocional *Colin McRae Rally 2.0* + una mochila para cada uno de los 15 ganadores

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Colin McRae Rally 2.0*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.









www.fordracing.ne
Ford
Valvoline
Telefonica
MoviStar
Hella
OZ
MICHELIN

NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA «PLAY», ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

EL CLUB DE LA LUCHA

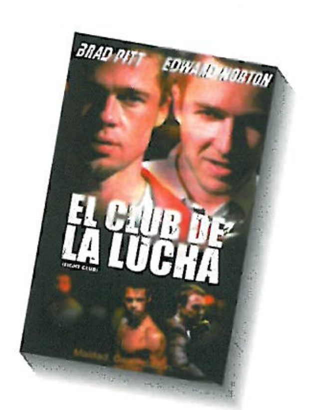
Dirige: David Fincher
Interpreta: Brad Pitt, Edward Norton y Helena Bonham Carter

Seguro que fuiste uno de los millones de espectadores que vieron *El Club de la Lucha* en el cine, y estabas deseando volver a deleitarte con ella cuando apareciera en vídeo, ¿no? Pues ya puedes alquilarla en tu videoclub habitual. La película fue tan polémica y discutida en EE.UU. que ni siquiera cosechó nominaciones para los Oscar. Esto fue debido a que en ella se realiza una crítica totalmente destructiva de la sociedad capitalista, los cimientos de Estados Unidos. El propio Tyler Durden (protagonista) llega a decir durante el film cosas como «rechazo los puntales básicos de la civilización occidental, especialmente las posesiones materiales». Con leer esto, debería bastar para que entiendas la controversia que generó la cinta en «el país más occidental del mundo»...

De todos modos, *El Club de la Lucha* es mucho más que una crítica: es una de las mejores películas de los noventa. Posee un guión equilibrado y bien amarrado, una dirección perfecta, una atractiva estética de paredes mal pintadas y ropas raídas, y unos efectos visuales increíbles. Todo ello, con las excelentes interpretaciones del trío protagonista: Norton, Bonham y Pitt. Los tres están bordados en sus respectivos papeles. En cuanto al argumento, no hace falta que te lo contemos, si ya la has visto, y si no lo has hecho, contártelo sería destriparte la historia. Una cosa sí te podemos asegurar: no te dejará indiferente.

VEREDICTO: **La mejor película del año pasado, después de *Matrix*, y una de las mejores películas de los noventa. Imprescindible.**





DE LADRÓN A POLICIA

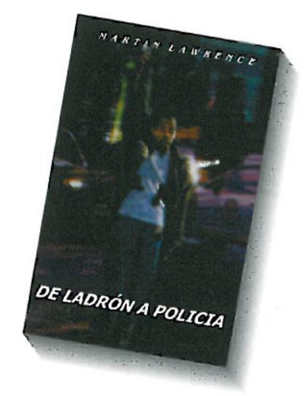
Dirige: Ley Mayfield
Interpreta: Martin Lawrence, Luke Wilson y William Forsythe

Miles Logan es un ladrón muy refinado, que se ve traicionado por su socio cuando intentaba robar una joya. Perseguido y acosado por la policía, Miles decide esconder su preciado botín en un edificio en construcción, al que vuelve dos años más tarde tras salir de la cárcel. Es entonces cuando descubre, con sorpresa, que el edificio en construcción se ha convertido en la nueva comisaría de policía del condado. Pero lejos de amilanarse, Miles se infiltra en la comisaría disfrazado de policía, e intenta recuperar la piedra preciosa a toda costa. Pronto descubrirá que no será tan fácil como había supuesto, debido a que la historia se complica cada vez más. Primero, es reclutado para un peligroso caso, gracias a su excelente mano izquierda con los delincuentes (los conoce a todos personalmente); luego, descubre que su antiguo socio le persigue por todas partes y, por último, le abren una investigación por no tener ningún papel que acredite su pasado como policía...

Una película divertida, pero es una lástima que Martin Lawrence recurra a los mismos chistes, gestos y ruiditos de siempre. Estamos acostumbrados a ver al señor Lawrence como la parte cómica de una pareja protagonista —con Will Smith, en *Dos policías rebeldes*, con Tim Robins en *Nada que perder*—, y cuando el protagonista es sólo «la parte cómica», pues... no acaba de cuajar. Te gustará, pero no pasará de ahí.

VEREDICTO: **Típica película de Martin Lawrence, pero sin pareja. Divertida, aunque con un humor poco original y previsible.**





MANOLITO GAFOTAS

Dirige: Miguel Albaladejo
Interpreta: Adriana Ozores, Roberto Álvarez y David Sánchez del Rey

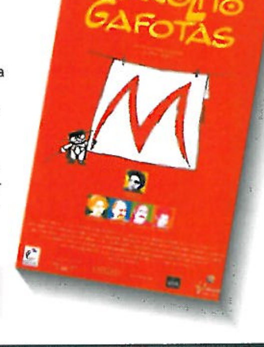
Cuando se unen en un mismo proyecto un grupo de actores con talento, un director obsesionado con hacer las cosas bien y una buena idea para escribir un guión, el resultado suele ser una película increíble. Y esto mismo es lo que ocurre con el film español *Manolito Gafotas*, que dirigido por el director casi-de-culto Miguel Albaladejo, demuestra que en España se pueden hacer trabajos decentes sin necesidad de recurrir a las ayudas dinerarias del Ministerio de Cultura.

Manolito Gafotas nos cuenta las aventuras y desventuras de un niño de Carabanchel Alto (Madrid), hijo de un camionero y una ama de casa. Manolito trata de disfrutar de su infancia de la mejor manera que puede. La película está narrada con voz en *off* por el propio Manolito, y nos sumerge en un pequeño recorrido turístico por lo más florido del barrio, que va desde los exteriores de la cárcel al interior de la escuela. Allí, Manolito recibe el primer suspenso de su vida, al final del curso. A partir de entonces, el verano irá de mal en peor para él, ya que su padre tiene que trabajar y no hay dinero para irse de vacaciones. Tendrá que estar todo el tiempo en casa con «El Imbécil» —su hermano pequeño—, haciendo multiplicaciones. Sin embargo, todo esto cambiará muy pronto...

La narración es tierna y exquisita, hasta el punto de recordar a las mejores escenas de *Marcelino Pan y Vino*, pero el aspecto más destacado es su sentido del humor, ácido y cruel. Manolito es muy zorro...

VEREDICTO: **Una película adecuada para todos los públicos. Tiene momentos en que el ritmo decae un poco, pero las interpretaciones del niño, David Sánchez, y Adriana Ozores, guardan el tipo.**





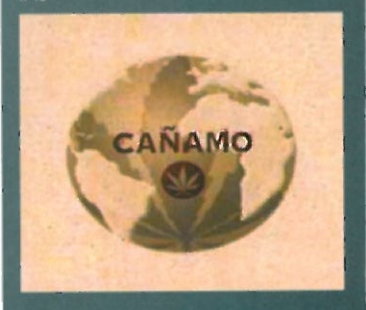
NOVEDADES MÚSICALES



SUNFLOWERS
Homework

Los mallorquines Sunflowers dieron el salto a la fama gracias a un primer *single* que ellos mismos se editaron, con el título de *Happy Birthday*. La canción fue un auténtico pelotazo y pronto grabaron todo un disco (*Inside Out*) repleto de grandes temas de *power-pop* y melodías muy digestivas. Entonces llegaron los conciertos por todo el país y una gira como teloneros de Bryan Adams y Blondie. Sin embargo, Sunflowers no consiguió captar la atención del gran público más allá de *Bubbles*, su segundo *single*. Ahora, estos muchachos insulares han regresado. Han hecho los deberes, se han puesto las pilas y vienen decididos a quedarse para siempre. Su segundo disco, *Homework*, es una auténtica delicia para los oídos. Está lleno de cambios de ritmo, subidas y bajadas, guitarras saturadas que dan paso a sonidos más limpios, y todo en torno a la maravillosa voz de Adela. Por supuesto, *Homework* tiene grandes canciones, como su primer sencillo *Love?* Te gustará.

VEREDICTO: **Toda la fuerza de las canciones de su primer disco, con algunas ideas nuevas y la voz de Adela como eje sobre el que gira su música.**
7/10



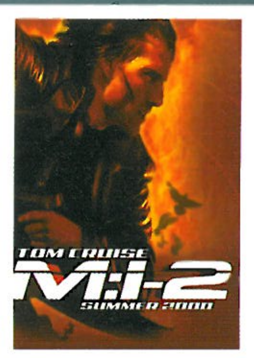
CÁÑAMO

La revista Cáñamo y la distribuidora Virgin se unen para lanzar al mercado este disco recopilatorio, en el que podrás encontrar canciones de algunos de los grupos y solistas más importantes del panorama musical en castellano: Juan Perro, Manu Chao, Andrés Calamaro, Bunbury, Sargento García, Sólo los Sólo, 7 Notas 7 Colores, Ska-P, y muchos más. La iniciativa surgió con la intención de reivindicar la libertad de consumo de la planta prohibida que da nombre al disco. El fruto de este curioso batiburrillo de músicos es un puñado de buenas canciones para gente sin prejuicios, que gustará al público más hastiado de los dictámenes de la industria. En *Cáñamo* podrás disfrutar de estilos tan variados como el *Hip-Hop* políticamente incorrecto de 7 Notas 7 Colores, los sones con sabor cubano de Juan Perro y los sonidos vanguardistas de pegatina de Bunbury. En definitiva, mola, pero claro, siempre podría molar más. Lo anticomercial siempre es, a su manera, comercial.

VERDICTO: **El disco tiene canciones muy buenas, pero también unas cuantas de relleno. Se deja escuchar muy bien y es ideal para fiestas con los amiguetes.** 7/10

NOVEDADES EN CINE

MISIÓN IMPOSIBLE 2



Dirige: John Woo
Interpreta: Tom Cruise, Dougray Scott, Thandie Newton, Ving Rhames y Anthony Hopkins

Llevas varios meses esperándola, has visto el *trailer* en Internet, el cine y la televisión y te preguntabas cuándo rayos iba a llegar a las salas de cine de nuestro país. ¡Pues ya está aquí! *Misión Imposible 2* se estrenaba el pasado siete de julio, y con ella, volvían las aventuras del agente especial Ethan Hunt, que tan mal parado salió en el juego de PlayStation. La película está dirigida por el oriental John Woo (responsable de films tan peculiares como *Broken Arrow* o *Cara a Cara*), y eso se palpa desde el mismo instante en que ésta da comienzo. El logotipo de Paramount desaparece de la pantalla, y la cámara vuela sobre Sydney para ceder a la primera escena impactante. Entonces aparece en primer plano un científico con pinta de loco, que se inyecta en vena un virus extraño, mientras habla sobre un mito griego. A partir de ese instante puedes acomodarte bien en el asiento, porque no volverás a moverte en toda la película. La acción se torna completamente trepidante y espectacular, y no podrás cerrar los ojos ni para pestañear.

La misión de Ethan en esta ocasión es detener a un ex-agente del IMF, reconvertido en peligroso terrorista biológico. Se llama Sean Ambrose, y es un tipo muy inteligente y preparado, que conoce todos los trucos. Para conseguir llevar a buen puerto su misión, Ethan tendrá que reclutar a una preciosa ladrona de guante de blanco (a riesgo de enamorarse de ella), que estuvo relacionada con Ambrose. El equipo para la misión lo completan el técnico especializado en ordenadores Luther Stickell (Ving Rhames, quien también aparecía en la primera entrega) y un hábil piloto de helicópteros. Todo ello, dirigido y supervisado por el jefe Swanbeck (Anthony Hopkins), quien atará los cabos sueltos para asegurarse de que todo marche de acuerdo con lo planeado.

La película está repleta de persecuciones a toda velocidad, tiroteos acrobáticos, escaladas impresionantes y escenas geniales de *beat 'em up* (recuerda que la peli es del señor Woo). Además, los exteriores son preciosos: paisajes australianos, vistas aéreas de la ciudad de Sydney y una bonita aunque torpe reproducción de Sevilla y su Semana Santa (cuando termina la romería, se quema a los santos como si fueran las Fallas). Si a todo esto unimos la genial interpretación de Tom Cruise, unos rápidos movimientos de cámara intercalados con secuencias a cámara lenta y unas explosiones brutales, el resultado es un espectáculo cinematográfico sin igual.

VEREDICTO: **Acción, velocidad, adrenalina y testosterona con estética John Woo. Y un Tom Cruise que, cuando quiere, es un señor actor. El guión tiene fallos un poco tontos, y algún que otro tópico pero, aun así, nos encanta.**



SOUTH PARK: MÁS GRANDE, MÁS LARGO Y SIN CORTES

Dirige: Trey Parker
Interpreta: Stan, Cartman, Kyle, Kenny, Wendy y Cheff

La comedia más bestia, irreverente y políticamente incorrecta de este verano es, irónicamente, una película de dibujos. *South Park: Más Grande, Más Largo y Sin Cortes.* Sí, es de dibujos animados, pero... no demasiado apta para el público imberbe. De las bocas de los protagonistas salen un montón de tacos, insultos y referencias sexuales tan explícitas, que nos cerrarían la revista sólo con mencionar una de ellas. Lo que sí podemos contarte es el retorcido argumento. Seguro que con él te harás una idea aproximada de lo que estamos hablando.

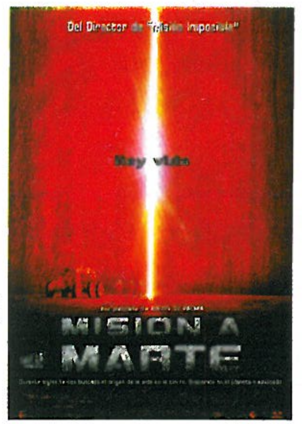
Stan, Kyle, Kenny y Cartman deciden ir a ver una película para adultos, en la que un par de cómicos canadienses se insultan mútuamente, con los improperios más salvajes imaginables. A partir de ese momento, los muchachos toman su mal ejemplo para hacer lo propio, y sus madres ponen el grito en el cielo. Esta situación degenera en una alarma social. Los padres de los niños salen a la calle, y el gobierno de EE.UU. se ve obligado a declarar la guerra a Canadá. Mientras tanto, en el infierno, Sadam Hussein se frota las manos acostado en la cama con Satán, y piensa que ha llegado por fin el Apocalipsis.

Sólo con leer hasta aquí, debería bastarte para saltar del sofá y salir corriendo al cine para verla. Olvida los mediocres juegos que estos personajes han protagonizado para PlayStation. La película es una auténtica «pasada», una crítica muy inteligente de la doble moral sobre la libertad de expresión, y un parto de risa constante de principio a fin. Incluso los momentos musicales al más puro estilo Disney, degeneran en canciones llenas de palabrotas y referencias escatológicas. Tronchante.

VEREDICTO: **Desternillante, salvaje, ácida y explícita. Una película que explora nuevos horizontes en la forma de ver los dibujos animados. No te la puedes perder.**



MISION A MARTE



Dirige: Brian De Palma
Interpreta: Don Cheadle, Connie Nielsen, Jerry O'Conell, Kim Delaney y Tim Robbins

Si hay una buena película sobre el espacio que ha marcado para siempre el género de la ciencia-ficción es, sin lugar a dudas, *2001: Una Odisea del Espacio* (1969). Casi todo lo que se ha creado después de esta increíble obra maestra del difunto Stanley Kubrick, ha sido en mayor o menor medida plagiando a este clásico. Y por supuesto, la nueva película del director norteamericano Brian de Palma —responsable de la primera *Mission: Impossible*— no es una excepción. *Misión a Marte* baraja ideas y conceptos machacados vilmente, hasta la extenuación, de los films del género. ¡E incluso se permite el lujo de copiar literalmente algunas escenas de la obra de Kubrick! La casualidad no permite tantos y tan evidentes ejemplos, así que pensaremos que De Palma lo ha hecho para «honrar la memoria de Kubrick...». En cualquier caso, ésta «pega demasiado el cante».

Aun así, *Misión a Marte* resulta interesante, y estudia de manera muy inteligente las posibilidades físicas de supervivencia del ser humano en el espacio. La historia cuenta cómo un grupo de astronautas viaja al planeta rojo para buscar a los supervivientes de una misión fallida. Todo comienza con la llegada del mensaje de un miembro de la expedición inicial, en el que se solicita ayuda desesperadamente. Algo extraño les ha sucedido, pero no se sabe qué. La esperanza de que todo tenga que ver con algún tipo de vida inteligente, lleva a un segundo colectivo de astronautas a emprender un viaje hacia lo desconocido...

La película consigue cautivarte gracias a grandes escenas llenas de emoción (como la de los cuatro astronautas varados en el espacio, o la de la llegada a la base de operaciones en Marte), y te arrastra hacia lo desconocido con un argumento impredecible y bien hilvanado. Además, todo está estudiado metódicamente, conforme a proyectos y teorías reales de la NASA, y las situaciones están inspiradas en estudios físicos realizados sobre las condiciones de una nave espacial. Si no fuera por los constantes plagios a *2001* y por la falta de sofisticación de algunas escenas, *Misión a Marte* sería una nueva obra maestra.

VEREDICTO: **Interesante, metódica y entretenida, pero no tan novedosa como cabría esperar de un director como Brian de Palma. Plagios imperdonables.**



NOVEDADES EN DVD

EL SEXTO SENTIDO

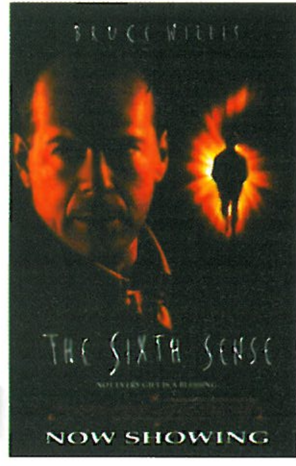
Dirige: M. Night Shyamalan
Interpreta: Bruce Willis, Haley Joel Osment y Toni Collete

El pequeño Cole Sear (Haley Joel Osment) es un niño de ocho años que tiene una «habilidad» algo particular: puede ver a los espíritus de los muertos. Despierta en mitad de la noche, corre desde su cama hacia el baño, y cuando menos lo espera, un fantasma le hace una terrorífica visita sorpresa. El niño no sabe lo que le ocurre, y sólo encuentra comprensión cuando conoce al Doctor Crowe (Bruce Willis), un reputado psicólogo infantil. Éste se esfuerza por entender al chaval, y encuentra en él una oportunidad de redimirse de un error terapéutico que cometió en el pasado.

Dirigida y escrita por M. Night Shyamalan, *El Sexto Sentido* te sumerge en un mundo sobrenatural y desconocido, y te mete literalmente el miedo en el cuerpo. Está repleta de momentos escalofriantes y sustos para quitar el hipo (por desgracia, todos bastante típicos). Ideal para verla en DVD, con pantalla grande y formato cinemascope, a oscuras, y en solitario en una casa vacía. Las continuas apariciones súbitas de fantasmas y sus extrañas conversaciones crean un ambiente misterioso y alucinante, que te mantiene en vilo hasta el final de la película. Entonces será cuando te encuentres con la mayor de las sorpresas, claro. Pero no, no te la vamos a contar...

VEREDICTO: **Un film bien dirigido e interpretado, con alguna que otra laguna en el guión y sustos demasiado trillados en el género del suspense. Buenos personajes y unas cuantas ideas muy originales.**





LA TRAMPA

Dirige: Jon Amiel
Interpreta: Sean Connery, Catherine Zeta-Jones y Ving Rhames

La Trampa narra la historia de Gin (Zeta-Jones) y Mac (Sean Connery), dos ladrones de guante blanco que se preparan para dar el golpe del siglo. Gin trabaja como perito de arte en una importante empresa aseguradora, y eso le permite conocer de primera mano el valor de las obras que va a robar. Sin embargo, Mac no roba por dinero, sino «por amor al arte». Su mansión esta decorada con algunos de los cuadros más importantes de la historia, y todos ellos han sido robados por él mismo. Esto le ha convertido en el ladrón de obras de arte más experimentado del mundo, aunque también el más buscado. Ambos parecen formar la pareja perfecta para un gran golpe, siempre y cuando el amor no se interponga entre ellos...
A pesar de este interesante planteamiento, el film resulta ser un auténtico fiasco. El guión está lleno de fallos de principio a fin, la dirección hace aguas por todas partes y los protagonistas, Connery y Zeta-Jones, vuelven a interpretarse a sí mismos una vez más, haciendo lo que hacen siempre (algo imperdonable, para el casi siempre brillante Connery). Por suerte, algunas cosas se salvan de la quema, como la gran interpretación de Ving Rhames —agente del IMF, en *Misión Imposible 2*— o los preciosos exteriores rodados en Inglaterra y Malasia, con las Torres Gemelas de Kuala Lumpur como telón final de fondo.

VEREDICTO: **Una película que roza el «largobodrio», debido a sus constantes incoherencias y topicazos. Lástima del guión original y la fotografía, que sí merecían la pena.**



¡VAYA, QUÉ CHULADA DE MANDO...! ¿NO? BUENO, PUEDE QUE ESTA VEZ LAS APARIENCIAS ENGAÑEN UN POCO

CYBERSHOCK INFRA RED CONTROLLER

Producto: CyberShock Infra Red Controller
Fabricante: Blaze
Distribuidor: Ardistel
Precio: 4.995

Básicamente, se trata de un mando con todas las funciones de un Dual Shock y, además, un modo Turbo. Aparte de eso, cuenta con otras características que lo diferencian del Dual Shock. La primera, como habrás observado, es su aspecto, completamente innovador. Plástico en diferentes tonos de gris, y botones ovalados, más juntos entre sí de lo habitual. La segunda es su peso, aunque eso no podrás notarlo leyendo estas letras: ¡pesa mucho! Vaya, no te partirás las muñecas por sujetarlo, pero pesa más de lo que cabría esperar, dado su tamaño (más o menos convencional).

El peso extra responde a la inclusión de los motores para la función Dual Shock. Sí, aunque no tiene cable, cuenta con motores de vibración. Y claro, si éstos no se alimentan de la energía proveniente de la consola, tendrán que funcionar con algo, ¿no? Ahí es donde entra la otra ración extra de peso: las pilas. Nada menos que cuatro pilas —las que se suelen usar para los mandos a distancia de los televisores— que, por cierto, no vienen con el mando. Las tendrás que comprar aparte.

Claro que, si no quieres gastarte dinero en pilas (que aquí se gastan con bastante más prontitud que en un mando a distancia, porque los motores consumen mucha energía), puedes jugar sin vibración. Pero entonces será cuando te hagas la gran pregunta: «¿Por qué no me he comprado dos mandos sin cable y sin vibración, casi por el mismo precio?».

Después del excesivo peso (especialmente con las pilas puestas) y el problema de tener que comprar las baterías por tu cuenta, está la distribución de los botones. Los principales —X, Cuadrado, Círculo y Triángulo— están en el mismo sitio que en todos los mandos, pero como decíamos antes, son ovalados y están mucho más juntos de lo habitual. Casi siempre pulsas dos o tres botones a la vez cuando sólo querías tocar uno, lo que te obliga a prestar más atención a tu pulgar que a lo que sucede en la pantalla. Todo un problema.

Y, por último, están los *sticks* adaptables que vienen de regalo con el periférico. Cuatro pequeños *sticks* con formas diferentes (una palanquita para simuladores de vuelo; un *stick* tipo «seta» para juegos de plataformas...), pero no se colocan donde está la cruceta digital, como suele ser frecuente, sino en lugar de los *sticks* analógicos. Las tapas de éstos son desmontables, y puedes poner uno de los adaptadores en su lugar. Ahí está el problema: cualquiera de los adaptadores es más incómodo que la tapa redondeada original. Además, ¿por qué estos adaptadores no se mencionan en el libro de instrucciones? ¡Nos pasamos diez minutos intentando quitar la cruceta hasta que nos dimos cuenta de que se colocaban sobre los *sticks* analógicos! ■







Un periférico precioso, pero con algunos problemas. Las pilas que usa son caras y se gastan con cierta facilidad, su peso es excesivo, los botones están muy juntos y los *sticks* suplementarios son incómodos. Una lástima.

5 SOBRE 10



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, GamesWorld,, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia, está abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 20 establecimientos más otras aperturas para los próximos meses.

Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano.

La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de los establecimientos Global Game.

Ventajas de la tarjeta Global Game Platinum

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)

Los socios de nuestro club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)

Los poseedores de nuestra tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción. Además podrán suscribirse a sus revistas favoritas a un precio muy interesante.

Global Game Party (Fiestas)

Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música (y alguna chica... no?), ésto es Global Game Party

Global Game Contest (torneos)

Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amiguetes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuestralo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

<u>La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de nuestros establecimientos.</u>

Nombre: ______________________

Apellidos: ______________________

Dirección: ______________________

Población: ______________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ______________________

Telefono: ______________________

Email: ______________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Conde Trenor, 1
46003 Valencia

N.SERIE

GLOBAL GAME



Edición Oficial España PlayStation Básico



PlayStation Power





Las tiendas Global Game:

Tienda	Dirección	Teléfono
Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Madrid 3	Centro Com. Alcalá Norte	
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Store - Valencia 3	Calle Conde Trenor, 1	Tel. 96.315.44.10
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Santiago	Centro Comercial Area Cental	
Global Game Point - Tenerife	Prolongación Ramon y Cajal, 7	
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	
Global Game Point - Melilla	C/ General Margallo, 5	
Global Game Point - San Sebastian	Calle Secundino Esnaola, 11	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.315.44.10

¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo 14.475 ptas.).

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

Quince lotes de juegos promocionales de dos supertítulos: *Medievil 2* y *Syphon Filter 2*





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

o

30% DE DESCUENTO + CAMISETA *DE PLAYSTATION MAGAZINE* SI TE SUSCRIBES



BIENVENIDO A LA GUÍA DE *PSMag* PARA EXPRIMIR AL MÁXIMO *GRAN TURISMO 2*. AQUÍ TIENES LOS COCHES QUE DEBES AGENCIARTE Y LAS TRAMPAS MÁS PELIAGUDAS QUE INUNDAN ESTOS CIRCUITOS

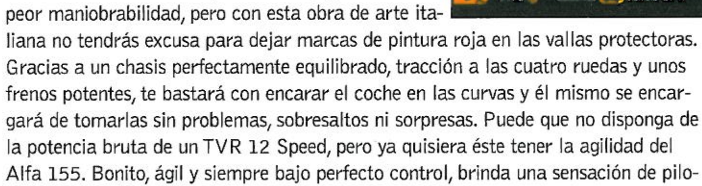
Gran Turismo 2

OESTE DE LA CIUDAD

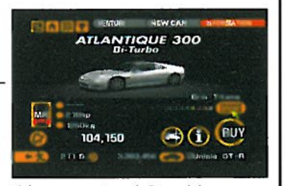
ALFA 155 TOURING CAR



Demasiado a menudo la potencia se paga con una peor maniobrabilidad, pero con esta obra de arte italiana no tendrás excusa para dejar marcas de pintura roja en las vallas protectoras. Gracias a un chasis perfectamente equilibrado, tracción a las cuatro ruedas y unos frenos potentes, te bastará con encarar el coche en las curvas y él mismo se encargará de tomarlas sin problemas, sobresaltos ni sorpresas. Puede que no disponga de la potencia bruta de un TVR 12 Speed, pero ya quisiera éste tener la agilidad del Alfa 155. Bonito, ágil y siempre bajo perfecto control, brinda una sensación de pilotaje soberbia.



VENTURI ATLANTIQUE



Franceses y endiabladamente rápidos. Estos supercoches típicamente galos quizá cuesten un ojo de la cara, pero ofrecen una aceleración aterradora. En línea recta son capaces de rebasar a cualquier competidor excepto al Suzuki Escudo, e incluso si se las tienen con éste tampoco se quedan muy rezagados. La disposición del motor en la parte de atrás pero por delante del eje proporciona una buena sensación de estabilidad, aunque la maniobrabilidad y los frenos no son todo lo buenos que podrían ser. Está valorado en 137.000 créditos, pero apoquinando un poco más en algunas mejoras puedes construir una estupenda máquina de carreras.



SUR DE LA CIUDAD

DODGE VIPER



Puede que sea el tipo de coche con el que sueñan los que se encuentran en plena crisis de los 40, pero la espera merece la pena. Tras la anodina experiencia del Skyline, he aquí una resplandeciente bestia que recuerda lo que es la diversión. Los 449 CV se transmiten al asfalto gracias únicamente a las ruedas traseras, convirtiendo cada curva en un examen de tu habilidad y capacidad de concentración. Basta con un golpecito de acelerador para ver a la bestia cabalgar. Por 72.000 créditos, toda esta potencia queda al alcance del piloto más inexperto, aunque las posibilidades de que la maneje con brío quedan muy por debajo de lo ideal.

SHELBY COBRA DAYTONA

Pocas veces un coche ha hecho tanto para ofender a los grupos ecologistas. Equipado con un motor de 4'7 litros diseñado mucho antes de que existiesen los catalizadores y los controles de emisiones, el Cobra es la peor de las pesadillas para los amantes del aire puro. Su aspecto anuncia a gritos el poderío de su comportamiento: Esta versión Daytona del Cobra original es estupenda, pero existe una versión todavía más lograda. Una victoria en la segunda ronda de Eventos de Coches Potentes te permitirá acceder a un modelo descapotable que se comporta aún mejor. Si te gustan los retos, date unas vueltas con este monstruo.

NORTE DE LA CIUDAD

TVR GRIFFITH BLACKPOOL

A pesar de su engañoso aspecto, detrás del TVR Blackpool se esconde un coche con una velocidad impresionante. Este vehículo y su soberbio rugido de motor se presenta como una alternativa muy británica a los bólidos del tipo Viper. Puede que tu capacidad de control se vea afectada por su brutal potencia, pero el chasis es lo suficientemente ligero como para situarse por delante de otra joya del patrimonio automovilístico, el Aston Martin Vantage. Si aún así no es lo suficientemente bueno para ti, dispones de una versión del TVR 12 Speed esperándote con los brazos abiertos.

LOTUS ESPRIT GT1

Colin Chapman, fundador de Lotus, siempre construyó coches extremadamente ligeros. Con un peso de sólo 900 kg, este Esprit se mantiene fiel a la tradición. La incorporación de un motor de 550 CV le coloca a la altura de cualquiera de los coches que corren por estos circuitos. Quizá sea como volver a la década de los ochenta, pero este coche se maneja tan bien como cualquiera de los construidos desde entonces. Un chasis correcto y unos frenos bien equilibrados posibilitan la precisión en las curvas. La suspensión es un pelín blanda, pero eso es algo que podrás remediar en un santiamén.

ESTE DE LA CIUDAD

SKYLINE GTS-4

En *Gran Turismo 2* hay que empezar por algún sitio, y éste no es otro que los concesionarios de coches de segunda mano del este de la ciudad. Dado que tu misterioso benefactor no te ha concedido más que 10.000 créditos, se impone la prudencia fiscal, pero esta máquina atraerá tanto a pilotos como a tacañones empedernidos. Dotado de un sistema de tracción 4x4, este coche promete la maniobrabilidad y la potencia suficientes como para garantizarte que pronto tendrás que aprender a descorchar y rociar al respetable con la consabida botella de champán.

SUZUKI ESCUDO PIKE PEAK



Hay veces en que un solo motor no basta. Dos motores, dos turbos, un inmenso alerón y 2.000.000 de créditos de precio deberían bastar para cualquiera. Puede que tenga un aspecto ridículo y una conducción peor aún, pero si quieres vencer a un Escudo en los circuitos de tierra tú también debes conducir uno. Hasta en asfalto este misil de bolsillo dejará a tus contrincantes con la vista clavada en el desproporcionado alerón que le impide salir volando. Cómprate uno en cuanto puedas permitírtelo.

DIEZ CURVAS PELIAGUDAS

❶ CHICANE DE LAGUNA SECA

Cuando se trata de poner a prueba la habilidad de los pilotos, pocos tramos resultan tan efectivos como la chicane de Laguna Seca. Esta chicane izquierda-derecha que empieza en la cima de una colina y que desciende mientras giras ya es bastante difícil en condiciones óptimas, pero en carrera roza lo imposible. La única forma de pasarla es haciendo gala de la cautela y el respeto que se merece. [1] En la larga recta que remonta la colina, colócate en el centro del asfalto y trata de seguir en línea recta. En el borde de la segunda cima hay un cartel de frenada con un tres; [2] ha llegado el momento de quemar las pastillas de frenos. Frena un poco más tarde y tu vehículo será demasiado inestable como para dominarlo, [3] pero incluso frenando en el momento justo tendrás que luchar contra sus ganas de patinar. A medida que disminuya la velocidad, deslízate hacia la derecha de la pista y empieza a girar con firmeza para cortar por el interior de la curva. [4] Ya con el morro apuntando colina abajo, gira rápidamente a la derecha y da gas para empezar a enderezar y sacar el coche de la curva para encarar la siguiente. Fácil cuando sabes cómo.

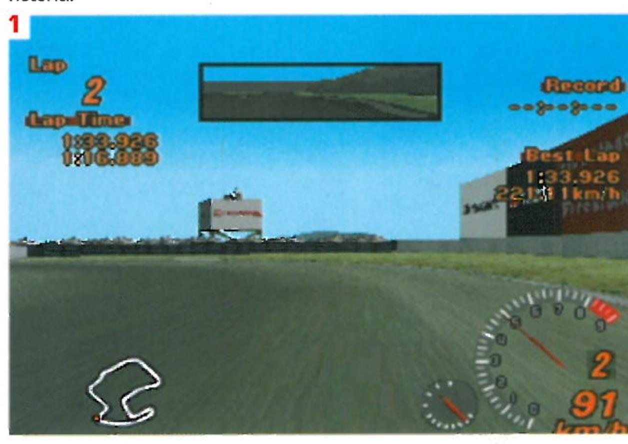


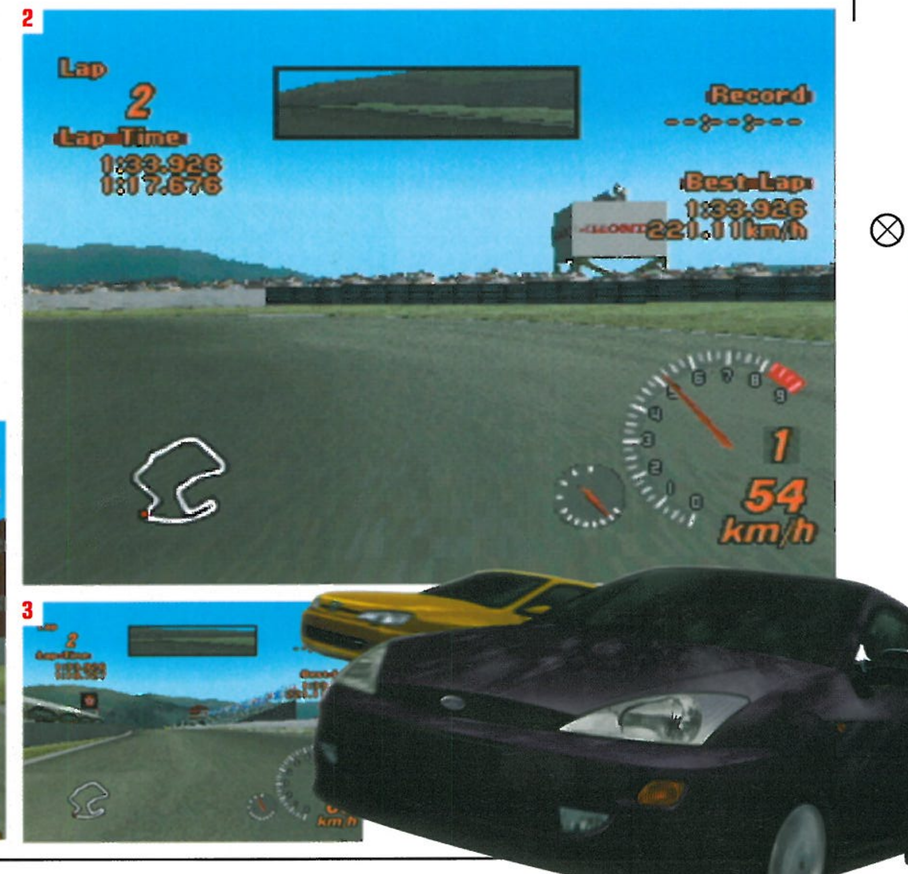




❷ LAGUNA SECA

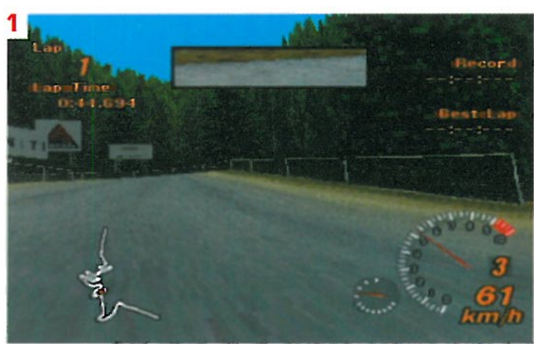
Una vez pasada la chicane, parece que Laguna Seca no vaya a reservar mayores sorpresas desagradables para el conductor precavido, [1] pero esta última curva puede dar un susto al más experimentado de los pilotos. Puede que parezca una simple curva a la izquierda, pero al tratarse de la última, puedes ganar la carrera si consigues una pasada lo más rápida posible. La salida de la curva anterior te ha dejado en la parte exterior, así que es importante cruzar hacia la derecha de la pista y prepararse para frenar a fondo. [2] La mayoría de coches necesitan empezar a reducir en el cartel de frenada con el número tres, ya que hacerlo después puede resultar demasiado tarde en una curva que es prácticamente invisible durante la aproximación. Gira con firmeza a la izquierda y trata de cortar limpiamente pegado al borde interior de la curva. [3] A partir de aquí no tienes más que rodar en línea recta hacia la meta y la victoria.

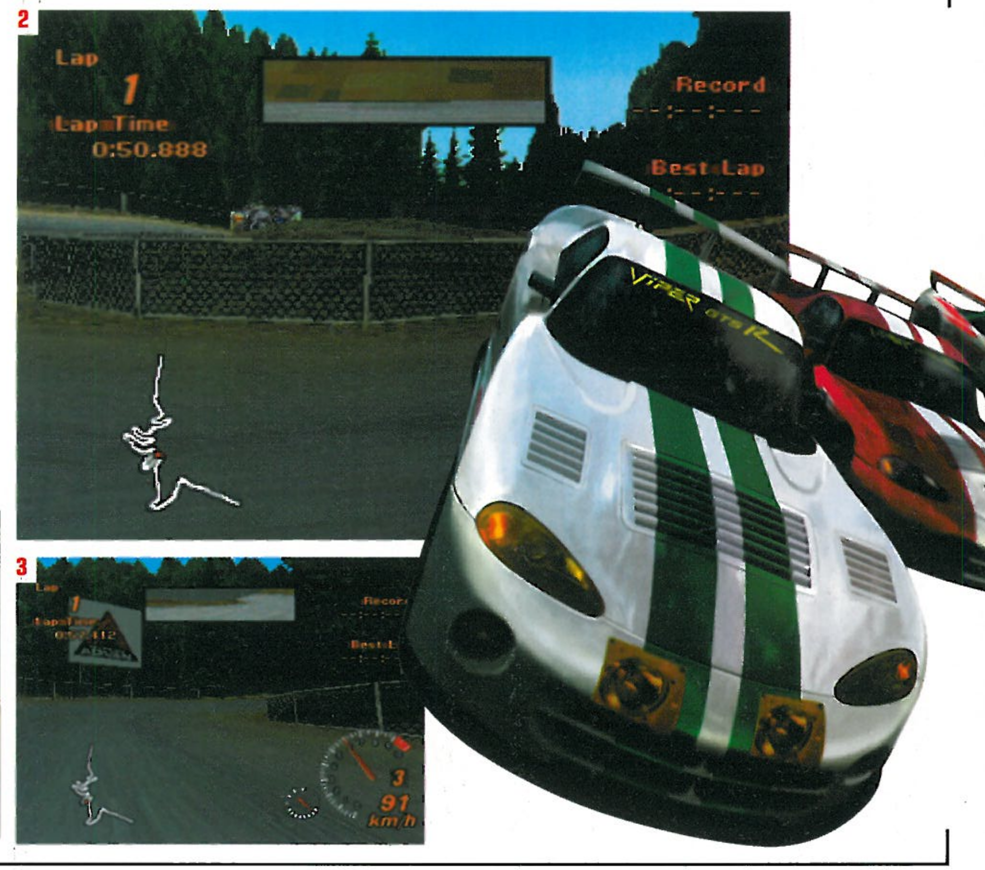




③ LA SUBIDA DE PIKES PEAK

En lugar de tratarse de una única curva problemática, estamos ante una serie completa de curvas rápidas y cerradas a derecha e izquierda que te exigirán una confianza absoluta en tu destreza. [1] La conducción por circuitos de tierra requiere habilidades completamente diferentes a las de la competición sobre asfalto, y esta carrera es una de las más difíciles. La colocación sobre la pista importa poco, [2] los contravolantazos y la habilidad para controlar un coche en pleno derrape son mucho más importantes. Aproxímate a la curva con normalidad y empieza a girar mientras frenas. [3] El resultado es que en el parabrisas no verás más que la valla protectora, pero el coche simplemente sigue avanzando de lado. Empieza a girar hacia el lado contrario hasta el tope y da gas a fondo para volver a llevar el coche hacia donde apunta el morro. Gradualmente, devuelve el mando a su posición central y deja que el coche se estabilice y avance hacia la próxima curva cerrada.

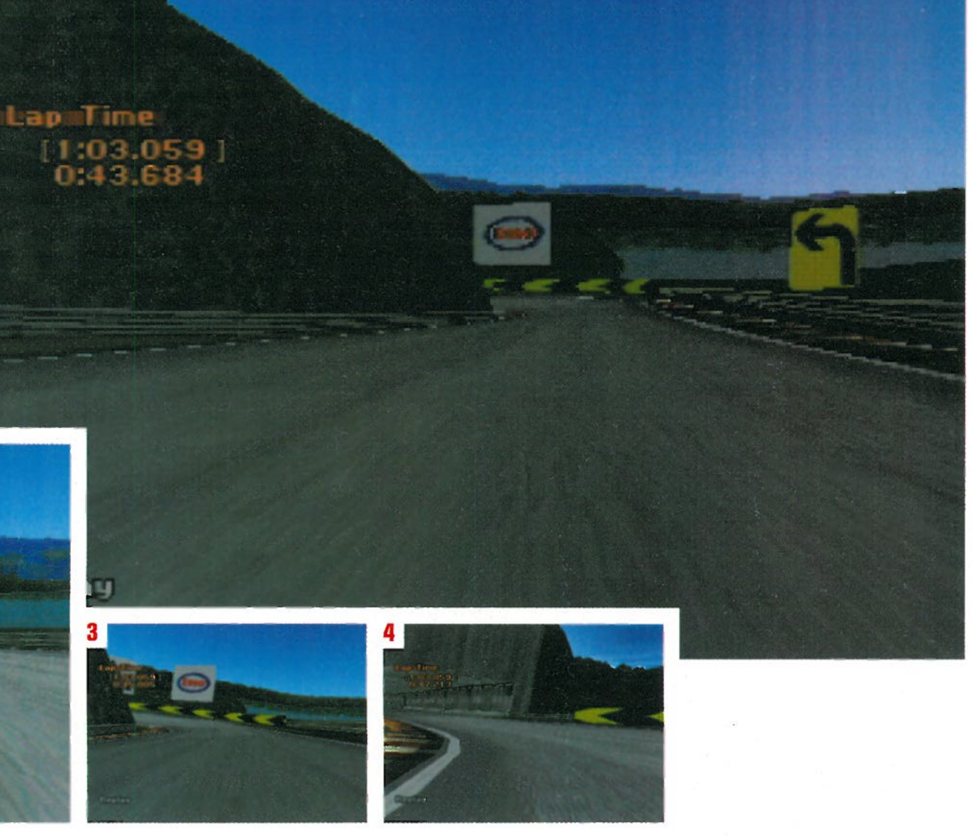




④ MIDFIELD RACEWAY

El giro final de 180° de este rápido circuito es algo más que una simple curva. Si quieres ejecutarlo lo más rápidamente posible tienes que trazar correctamente la chicane que hay justo antes. [1] Para aproximarte a esta compleja curva colócate ligeramente a la izquierda del centro de la calzada. [2] Trata de trazar una línea lo más recta posible, pero dale un toque a los frenos después de la primera serie de curvas. Ello te permitirá ganar rápidamente el lado derecho de la pista, [3] en vez de arriesgarte a barrer la gravilla con los faldones. [4] Desde esta posición más abierta, pisa a fondo el pedal de freno y deja que el coche encare libremente la primera mitad de la curva antes de volver a pisar el acelerador para subir la cuesta hacia la línea de meta.



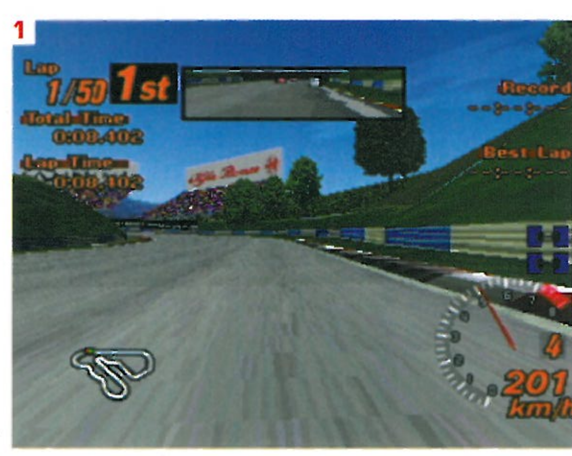


5 CUESTA APRICOT

A primera vista, esta curva puede parecer complicada, pero no es más que una pretenciosa curva de doble centro. En la recta de meta forcejea con el resto de corredores para ganar la zona exterior de la pista (puedes incluso aprovechar la zona rojiblanca si así lo deseas). [1] A la altura del último cartel da un golpe de freno y empieza a tomar la curva, [2] tratando de mantenerte en el centro mientras giras a toda velocidad. Para la segunda parte de la curva, suelta ligeramente el acelerador y trata de ceñirte todo lo que puedas al interior, [3] en vez de mantenerte en el carril central. Tras aproximadamente tres cuartos de la curva, puedes volver a pisar a fondo y el coche cruzará hacia el exterior hasta encarar la recta, [4] al límite de la adherencia.



2



1

3

4

6 SEATTLE

Antes de lanzarte a dar una vuelta completa al circuito de Seattle quizá quieras mejorar tus frenos, ya que desde el primer al último viraje combina rápidas rectas con curvas cerradas. La parte más alejada del circuito permite a los bólidos rodar a sus anchas, pero este tramo ha sido concebido para pillar a los pilotos con la guardia baja. Tras descender a toda pastilla colina abajo, [1] es muy fácil subestimar esta curva. El piloto que realmente esté decidido a marcar el mejor tiempo frenará más o menos a la altura del cartel de 50 metros, de forma que podrá pasar por la pared de neumáticos acelerando [2] y listo para tomar la próxima curva. Para aquellos coches que no disponen de tanta precisión en la frenada es aconsejable calentar las pastillas un pelín antes y avanzar un poco más en la curva antes de [3] volver a pisar gas a fondo. Quien no conozca el significado de la palabra miedo puede atacar la curva por el interior e imponer su trazado a los demás frenando tarde y cerrándoles el paso. [4] Pero ten cuidado, el muro se acerca con una rapidez inusitada a estas velocidades...



3

4

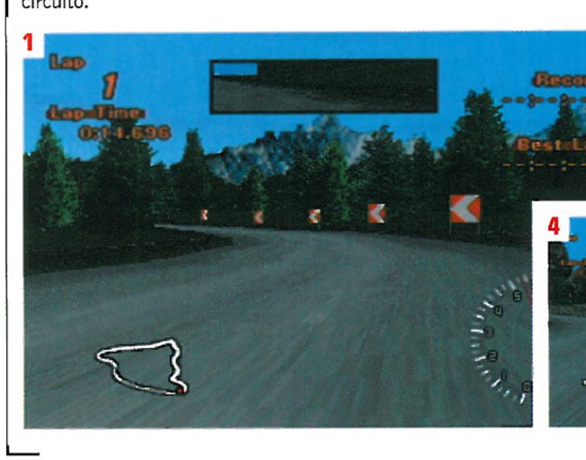
2



1

7 GRINDELWALD

En este circuito de montaña, ya en la primera curva te preparan para lo que se avecina. Cíñete al borde de la pista más allá de lo que parece necesario. El panel de 25 metros es el sitio ideal para apretar el pedal de freno y empezar a tomar la curva. Esto te dejará en la posición idónea para empezar a acelerar cuando la carretera se cierra a la izquierda en subida. [1] Sigue la curva dando gas a fondo, e intenta no dejarte sorprender por las irregularidades de la pista. De esta forma podrás aproximarte a la curva hacia la derecha que hay en lo alto del pueblo a una velocidad mucho más cercana a la máxima de tu coche. [2] Desde la izquierda de la carretera, [3] clava los frenos por un instante mientras te acercas y [4] empieza a girar. Utiliza la potencia de tu coche para impulsarte en el giro, soltando el acelerador en caso de acercarte demasiado al muro exterior, y entra en el siguiente tramo del circuito.





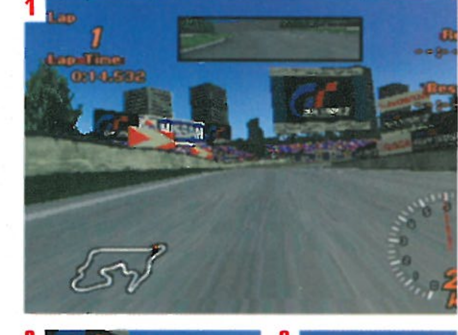
8 TAHITI MAZE

Este circuito, plagado de curvas de 180° y virajes muy cerrados, exige esforzarse de lo lindo y la capacidad de derrapar sin perder el control ni un segundo. Las tres curvas que hay justo después de la salida son de las más difíciles en cualquier circuito de rally. [1] Empieza por el exterior de la pista y cuando llegues al cartel de Tommy Kiara clava los frenos y dale al *stick* del mando. [2] Empieza a girar en dirección contraria a la del viraje y vuelve a pisar el acelerador. Centra el volante a medida que sales de la curva y deslízate hacia la derecha de la pista listo para atacar la siguiente. [3] En caso de que se te vaya la parte trasera del coche y empieces a dar vueltas, suelta un pelín el gas y sigue girando en sentido contrario al de la curva.



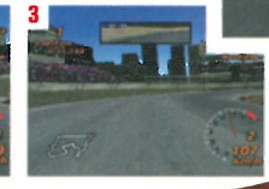
9 GRAND VALLEY EAST

Una curva que resultará familiar a los innumerables fans de *Gran Turismo*, pero que sigue reclamando su cuota diaria de accidentes. Está situada al final de la recta de llegada y debería ser atacada desde el extremo izquierdo de la calzada. [1] Exprime la velocidad punta de tu vehículo y demuestra que sabes cuándo frenar haciéndolo entre la segunda y la última pancarta. A medida que te aproximes, trata de asegurar una trazada lo más recta posible durante el período inicial de desaceleración. [2] Hasta los coches mejor equilibrados con tracción en las cuatro ruedas tenderán a patinar cuando frenes a fondo, por no hablar de máquinas más temperamentales como el Griffith. Por esta misma razón, trata de no pasarte con el gas cuando salgas. [3] Apretar suavemente el acelerador te ayudará a trazar la curva correctamente y a salir por el exterior, [4] mientras que si lo pisas demasiado girarás como una peonza. Así es que, para controlar el coche con precisión, sé delicado con el acelerador y contempla como el resto de coches pierden el norte y se estampan contra la pared de neumáticos.

1


4


2


3




10 RED ROCK VALLEY

La gran mayoría de circuitos rápidos están hechos de largas rectas y de curvas peraltadas que no ofrecen dificultad alguna. Sin embargo, justo hacia la mitad de este circuito hay un tramo que se sale de la norma. Tras haber pasado como una exhalación por la serie de curvas peraltadas a la derecha y por dentro del túnel, [1] el coche sale a la luz del día. De nuevo, la tentación es seguir acelerando pero, como antes, esta curva ha sido creada para bajarte los humos. Sigue la línea de la derecha y calienta las pastillas de freno con unos toquecitos espaciados para poder entrar a tope en esta curva a la izquierda. [2] Cuando empieces a recobrar velocidad, [3] vuelve a situarte a la derecha para entrar en la gran curva peraltada con el ángulo adecuado. [4] Ahora ya puedes pillar la curva dando gas a fondo y catapultarte hacia el siguiente tramo rápido.

1


2


3

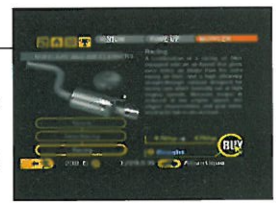



4





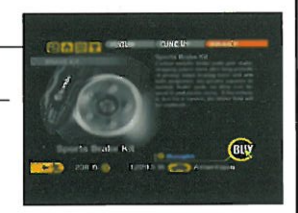

SILENCIADOR



Cambiar el silenciador es una de las primeras necesidades para aquellos que necesitan mejorar su rendimiento sin salirse del presupuesto. Se trata de una parte del sistema de ventilación que fuerza la entrada de oxígeno en el motor, los silenciadores aumentan el flujo de oxígeno y favorecen así la combustión. Más aire es sinónimo de mayores explosiones y de más revoluciones por minuto. Al principio, la diferencia no salta a la vista ya que son más efectivos si se usan para alimentar motores trucados o provistos de turbo. Una forma sencilla y barata de ganar unos caballos suplementarios.

FRENOS

PASTILLAS DE FRENO



Sin duda alguna, la más valiosa de todas las modificaciones disponibles. Un juego nuevecito de pastillas de freno puede rebajar drásticamente tus cronos. Por una pequeña inversión reducirán la distancia que tu coche necesita para pasar de la más bestial de las velocidades a la más radical de las paradas. Eso quiere decir que puedes frenar más tarde y más a fondo, y seguirás pudiendo volver a acelerar sin acabar clavado en la valla. Imprescindible para las carreras de resistencia, ya que las pastillas convencionales no aguantan tales distancias.

REGULADOR DE FRENADA



El bloqueo de los frenos es una de las razones principales de una mala frenada. Este caro sistema ABS hará que no vuelva a salir ese humo blanco de tus neumáticos cuando luchas por no comerte la barrera. En combinación con unas pastillas nuevas, el resultado es una mejor estabilidad incluso en las curvas más cerradas, lo que significa que podrás colarte por el interior de otros coches menos preparados. Algunos de los coches más antiguos, como el Ford GT40 Daytona, no pueden instalar esta mejora ya que sus sistemas de freno son anteriores.



EL MOTOR

ORDENADOR



En vez de actuar directamente sobre el motor, esta mejora arranca potencia suplementaria de la unidad existente gracias a una combustión más eficiente. Amortiguará esas pequeñas caídas de la curva de aceleración, aumentando ligeramente la velocidad y mejorando el reprís. La ganancia es poco más que mínima si tenemos en cuenta el gasto asociado. Considéralo un artículo de lujo en el que gastarte el dinero una vez hayas adquirido el coche de tus sueños.

EQUILIBRADO DE MOTOR



Esto ya son palabras mayores dentro de la ingeniería mecánica. Se trata de desmontar el motor por completo, equilibrarlo y volverlo a montar. La aceleración se vuelve más suave y anula cualquier limitador de revoluciones que tuviera instalado el coche. Aún mejorando sensiblemente la potencia, normalmente sale más rentable hacerlo en motores aspirados que en sus primos con turbo.

RECTIFICADO DE ASIENTO DE VÁLVULAS



Una cabeza de cilindro limpia rinde mejor, pero también sale más cara. Al igual que antes, esta operación está reservada para motores desprovistos de turbo. Se nota un ligero incremento en el número de caballos por un precio que equivaldría a la compra de un turbo para la mayor parte de coches. Muy caro.

PUESTA A PUNTO DE MOTORES ASPIRADOS



Para aquellos que disponen de turbo, esto es la siguiente mejor opción que se puede hacer. A cambio de tu dinero tendrás más revoluciones y la consiguiente caída del par del motor. De esta forma, aunque puedes arrancar del motor una velocidad punta más alta, pierdes en aceleración, sobre todo cuesta arriba. Es una mejora vital para cualquier coche de aspiración normal y una nueva caja de cambios suplirá cualquier pérdida de potencia.

AUMENTO DE LA CILINDRADA



Una de las posibles mejoras para un coche de aspiración normal es esta rectificación completa del motor. El resultado es una mayor capacidad del motor, lo que aumenta la potencia de salida de tu coche y mejora el comportamiento del motor tanto a bajas como a altas revoluciones. No es barato, pero se trata, sin duda, de una de las mejoras que más valen la pena a falta de turbo. ▶

TREN DE TRANSMISIÓN

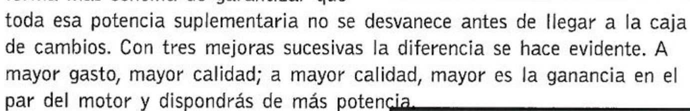
CAJAS DE CAMBIOS



Debes seleccionar qué modificaciones hacer en tu caja de cambios en función de las características de tu coche. Las dos primeras opciones dan lugar a coches con una aceleración fenomenal, pero con velocidades punta relativamente discretas. Esto las hace ideales para las rectas cortas de circuitos como Rome Short o Autumn Ring. Sin embargo, en otros circuitos estarán estrujando la marcha más larga mientras el resto de coches les adelanta sin problemas al final de la recta. La opción más recomendable es comprar el servicio personalizado completo. Es más caro (11.000 créditos), pero se trata de una buena inversión. Por dicha suma tienes un sistema fácilmente adaptable a cualquier situación de carrera y, gracias al sistema automático, no tienes ni que mancharte las manos de aceite. Para variar los ratios no tienes más que desplazar la barra. Para gozar de una configuración equilibrada, que vaya bien con la mayoría de circuitos, selecciona ratios cercanos a 12. Para mejorar la aceleración desplaza la barra hacia la izquierda, y hacia la derecha si lo que quieres es aumentar tu velocidad punta. Una inversión que vale la pena.

DISCOS DE EMBRAGUE

Después de haber gastado tantos créditos en tu motor, querrás asegurarte de que toda su potencia bruta se traduce sobre el asfalto. La compra de unos discos de embrague nuevos es la forma más sencilla de garantizar que toda esa potencia suplementaria no se desvanece antes de llegar a la caja de cambios. Con tres mejoras sucesivas la diferencia se hace evidente. A mayor gasto, mayor calidad; a mayor calidad, mayor es la ganancia en el par del motor y dispondrás de más potencia.



DIFERENCIAL AUTOBLOCANTE



Este dispositivo permite a cada rueda rodar de forma independiente, a diferente velocidad de la de las otras tres. Esto permite mejorar el agarre, ya que impide que el neumático patine al pasar por una superficie deslizante como la hierba o la gravilla. A menudo esta situación resulta delicada ya que la adherencia es diferente a cada lado y el coche acaba girando sobre sí mismo. Dado que este sistema es especialmente efectivo en coches de tracción trasera, puede resultar una adquisición útil para aprovechar al máximo toda su potencia. Para los coches con tracción total o trasera es preferible el sistema bidireccional, mientras que los de tracción delantera obtendrán iguales resultados con el sistema unidireccional, más barato.

EJE DE TRANSMISIÓN Y VOLANTE MOTOR DE CARBONO



Dos económicas modificaciones que sirven, básicamente, para reducir el peso de tu coche. Un volante motor más ligero repercute en una pérdida de revoluciones en subida debido a la reducción en su masa, pero en un coche de carreras el efecto es desdeñable. El eje de transmisión de carbono aumenta ligeramente la aceleración.

TURBOS



Actualmente el turbo está más de moda entre los coches japoneses que entre sus primos europeos o americanos. Se trata de la forma más fácil de aumentar radicalmente el rendimiento de un motor de poca capacidad. También son la solución más barata para convertir tu adormilada cafetera en una bestia de competición. El fenómeno conocido como *turbo-lag* es el aspecto negativo de esta modificación; el turbo genera una pausa en el ciclo de aceleración justo antes de desplegar toda su potencia suplementaria. Aunque en coches con un turbo sencillo y una caja de cambios convencional este efecto puede resultar fácilmente constatable, a medida que aumenta la complejidad de los turbos y se acercan las ratios de la caja éste tiende a desaparecer.

NEUMÁTICOS



Con un nuevo juego de herraduras adecuado se puede domar al más temperamental de los pura sangre. Un Cobra con unas gomas bien blandas es casi hasta manejable, mientras que un Skyline simplemente corre más. Cuanto más blando sea el compuesto del neumático, mayor es el agarre y mayor es el desgaste. Esto último es irrelevante en la mayoría de carreras, pero la diferencia es tremenda tras 60 vueltas en una carrera de resistencia. Para estos eventos de larga duración hasta una goma dura no duraría más de 15 vueltas antes de desintegrarse, mientras que un neumático medio te dejará rodando sobre las llantas al cabo de unos diez circuitos.



SUSPENSIÓN

Lo que una vez te bastó para dar una relajada vuelta por el aparcamiento del centro comercial ya no es suficiente para la competición de verdad. Una suspensión nueva mejora la frenada, la estabilidad, el comportamiento en las curvas y el agarre. Un kit de suspensión deportivo totalmente ajustable es perfecto para todos aquellos que estén dispuestos a ensuciarse las manos; para los menos manitas, el kit básico de recambio garantiza una mayor precisión en el manejo de cualquiera de los coches. Una compra imprescindible para cualquier coche veterano que acuse problemas de balanceo, o para aquellos propietarios deseosos de dar la talla en las categorías superiores.



OTROS



REDUCCIÓN DEL PESO

A pesar de que existen límites para el tamaño del motor o el número de caballos, no hay restricciones en cuanto al peso mínimo de los vehículos. Si te gastas el dinero en esto conseguirás mejorar todos los aspectos del comportamiento de tu coche, incluyendo la velocidad punta y la frenada. Pero ten siempre en cuenta que debes acabar cada una de las fases de esta modificación antes de emprender la siguiente; puede resultarte muy caro para una mejoría apenas tangible. Con estos precios vale más planteárselo cuando tengas un coche que pretendas conservar y del que necesites exprimir hasta la última gota de velocidad.



MODIFICACIONES DE COMPETICIÓN

Hacer que resplandezca con un alerón, el espoiler y una atractiva mano de pintura, supone la última etapa en la conversión de cualquier bólido que se precie. Habiendo pasado por las tres etapas de reducción de peso, es probable que éstos sean los últimos créditos supervivientes de tu cuenta corriente. Esta mejora te permite ajustar la dinámica del coche, además de ser una oportunidad para cambiarle el color a la máquina de tus sueños. Un gasto considerable que a menudo estaría mejor empleado en un coche completamente nuevo.

GRAN TURISMO 2. LOS EXÁMENES MÁS DIFICILES



PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO DE TODAS LAS COMPLEJIDADES DE *GRAN TURISMO 2* TIENES QUE PASAR TODOS LOS EXÁMENES DE CONDUCIR DE ESTE ASOMBROSO JUEGO. PARA APROBAR EN LAS TRES PRIMERAS CATEGORÍAS BASTA CON UN MÍNIMO DE HABILIDAD, O TU TARJETA DE MEMORIA ORIGINAL, PERO CUANDO LAS COSAS SE PONGAN FEAS NO TIENES MÁS QUE SEGUIR NUESTRA GUÍA DE LOS EXÁMENES MÁS DUROS



RETROVISOR, SEÑALES, MANIOBRAS

Antes de enfrentarte a un examen de los peliagudos fíjate siempre en la demostración del fabricante. Te enseñará cómo se consiguen los mejores tiempos y, con todas las opciones en pantalla activadas, podrás hasta fijarte en las zonas de frenada y las diferentes velocidades en las curvas. Comparando toda esta información con tus actuaciones podrás saber si necesitas mejorar sustancialmente tu técnica o si con un poco más de empuje bastará para pasar la prueba. Esta opción puede ser de especial utilidad en carreras con las que no estás familiarizado, como el circuito Rome Night, que sólo aparece en el Carnet Especial y en el disco de modo Arcade.

Cada circuito está dividido en tres secciones y cuando llegas a los niveles del Carnet Especial estas demarcaciones pueden resultar increíblemente útiles. Cada vez que completas una sección te dan un tiempo parcial, que no sólo te informa de cómo lo estás haciendo a lo largo de toda la vuelta, sino que también puede servirte para juzgar con precisión en qué secciones estás rodando al máximo.

Práctica y perseverancia son esenciales. Dado que no puedes cambiar ni el coche ni su configuración es importante que aprendas a adaptar tu estilo de conducción a cualquier situación que se presente. Puede que hayas conseguido dominar un circuito con un soso sedán 4x4, pero intenta utilizar la misma técnica al volante de un volátil Viper de carreras y verás como no te funciona. Así es que date una vuelta sin prisas con cada coche para hacerte una idea de la topografía del circuito y a continuación intenta una serie de vueltas rápidas. Te sorprenderá comprobar como tus tiempos no dejan de bajar vuelta tras vuelta hasta hacerte con el galardón plateado.

IB-6 & 8

[1 – 2] Esta prueba de slalom exige un control preciso. Debido a la escasa separación entre los obstáculos es necesario dar rápidos volantazos a izquierda y derecha, lo que constituye la oportunidad perfecta para usar el Dual Shock, si es que no lo estás haciendo ya. Intenta hacer las mínimas correcciones posibles con el volante y en lugar de perder el tiempo con el freno, acelera sólo cuando el morro apunte en la dirección adecuada después de haber rodeado un obstáculo.

IB-10 & IA-9

[3 – 4] Ésta es la temida chicane de Laguna Seca. Basada en un tramo real, combina una chicane ciega con una desagradable subida y una cuesta abajo pronunciada. Empieza por subir velozmente la colina por el centro de la pista, apuntando más o menos al exterior de la curva final. Cuando llegues al cartel con el número tres, frena a fondo y lucha contra los deseos del coche por abandonar la calzada. Empieza a moverte hacia el exterior antes de girar con decisión para pasar por el centro de la chicane. Gira el volante a tope hacia el otro lado y sal rozando el exterior de la curva mientras aceleras definitivamente antes de alcanzar la última curva y la línea de meta.

IA-5

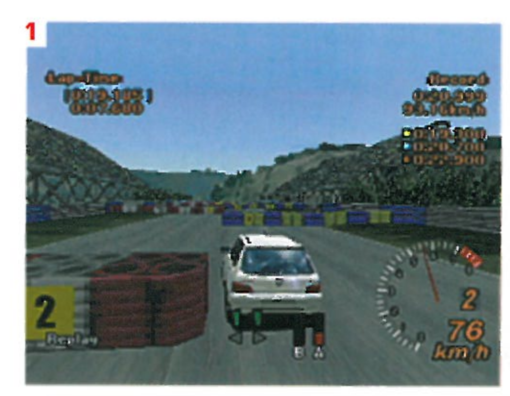
[5] Tus primeros escarceos con el maravilloso Suzuki Scudo. Pilla este misil de bolsillo por el pescuezo y arrójalo literalmente contra las curvas. Sírvete de contundentes técnicas de contravolantazo para girar y deja simplemente que su fuerza bruta te lleve en volandas hacia las rectas. Cuando asumas que este coche no obedece a las normas convencionales de pilotaje tendrás un aprobado de plata esperándote en la línea de llegada.

EL CARNET ESPECIAL

Ha llegado la hora de que te pongas realmente a prueba. Ahora ya no te enfrentas con tramos perfectamente independientes de un circuito en concreto; el Carnet Especial te exige completar una vuelta en alguno de los circuitos más duros del juego. Aquí ya no hay lugar para el error; la perfección es la única moneda de cambio. La vuelta de demostración te enseñará cuál es el estándar dorado fijado por los creadores del juego y también es la mejor fuente de información sobre cómo alcanzar tales récords.

S-1 TAHITI ROAD

[6] Este Mini nos ofrece una vuelta introductoria relativamente suave. Dada la discreta velocidad a la que se desarrolla la vuelta, lo que realmente

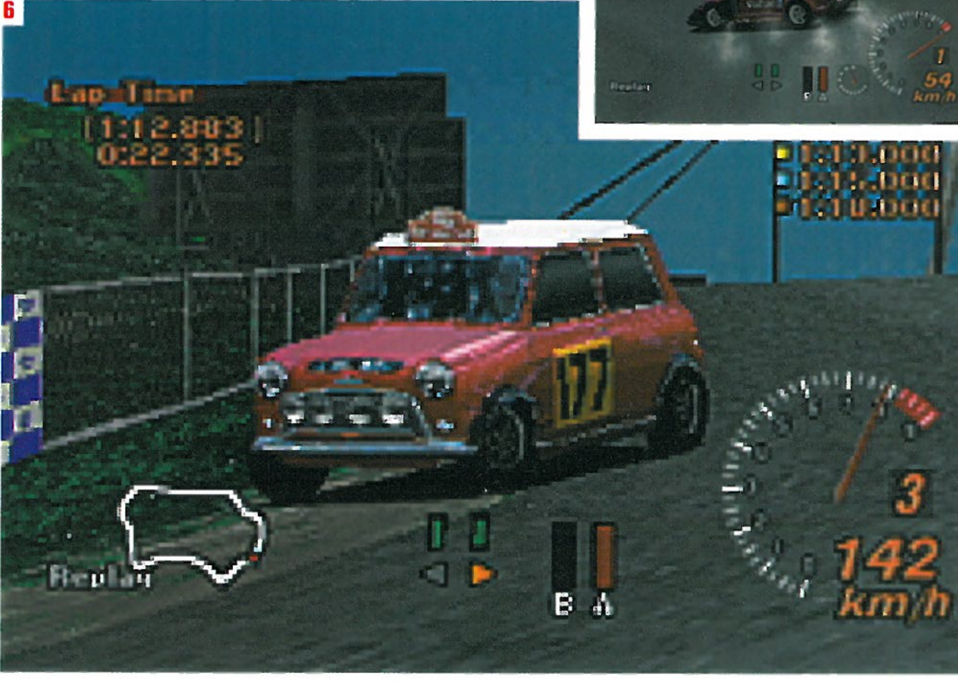
1


2


3

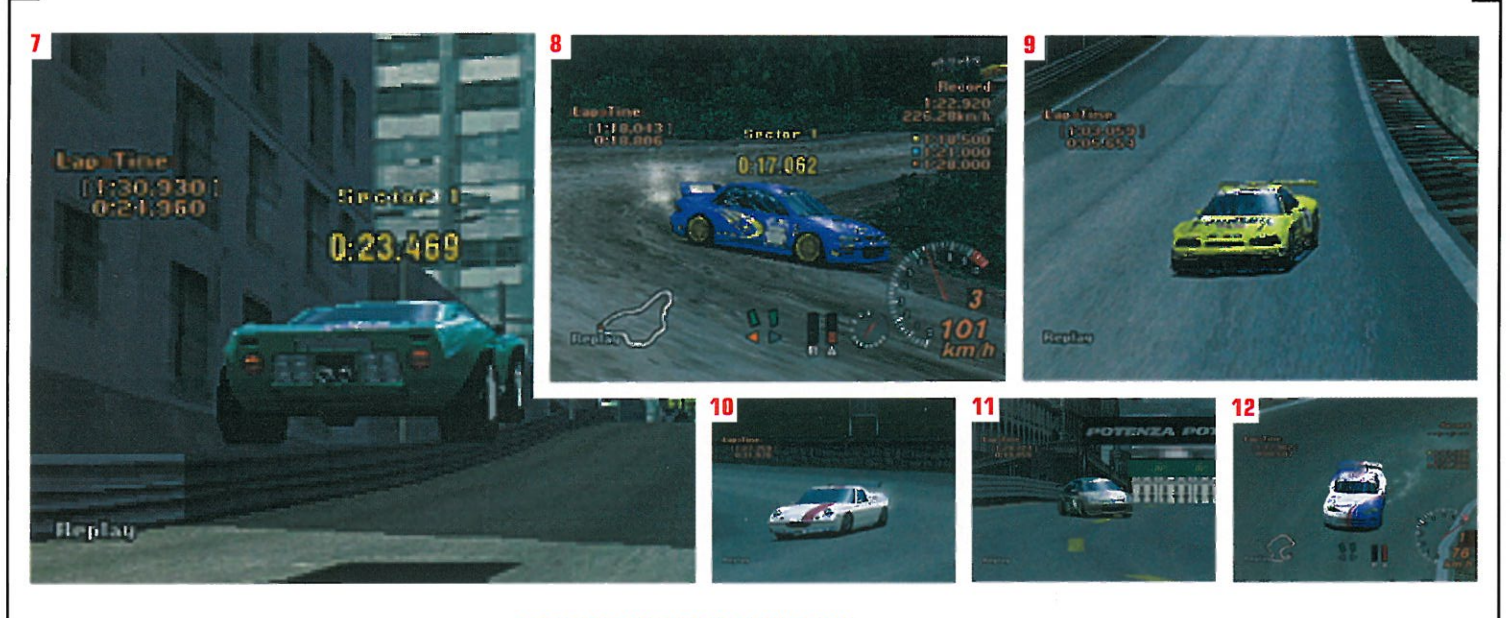

4


5


6






complica esta prueba es la frenada, o la ausencia de frenada. Para salir airoso concéntrate en mantener siempre un posicionamiento perfecto sobre el asfalto. Sólo hay dos curvas que te exigirán reducir la velocidad. La curva en S que hay tras aproximadamente un tercio de circuito sólo precisa de un ligero golpe de frenos mientras te deslizas por la primera mitad. La segunda es una curva cerrada a la derecha tras una suavísima curva a la izquierda. No seas brusco en la trazada, mantén tu velocidad y deberías superar el exámen sin demasiados problemas.

S-2 SEATTLE COURSE

[7] La clave de este circuito vallado reside en la elección del GT40 como vehículo de prueba. Sus frenos de tambor amplían las zonas de frenada hasta los paneles de 75 metros. Al disminuir antes la velocidad tienes más tiempo para enderezar el coche y volver a dar gas definitivamente hasta llegar a la línea de meta. Puede parecer que el primero y el último tramo son los decisivos por lo cerrado de sus curvas, pero no te confíes en la angosta sección intermedia porque resulta muy fácil perder un tiempo precioso entre sus barreras.

S-3 SMOKEY MOUNTAIN

[8] Una vez que hayas conseguido controlar los derrapes, este circuito de tierra te resultará razonablemente simple. Asegúrate de que frenas únicamente cuando ya hayas empezado a girar y a continuación gira hasta el tope en dirección contraria a la de la curva. Con esto evitarás el trompo cuando el coche empiece a culear. Endereza el volante poco a poco al mismo tiempo que vuelves a apretar gas a fondo. Si consigues mantener el coche bajo control, el tiempo límite es lo suficientemente alto como para asegurarte el aprobado a la primera.

S-4

[9] A diferencia de los coches de exámenes anteriores, este Nismo es todo un pura sangre de las carreras, y hay que tratarlo como tal. La confianza es crucial en caso de derrapaje, pero dando el gas suficiente el coche permanecerá dentro de los límites de adherencia. Ya en la primera curva puedes poner a prueba esta teoría, ya que tras frenar en la entrada es necesario mantener el acelerador pisado a fondo a lo largo de la curva en S y dentro del túnel. La chicane final también puede pillar al incauto con la guardia baja debido a su poca profundidad, así que asegúrate de mantenerte pegado al ala izquierda y de frenar un poco para tener espacio suficiente para la última curva de 180°.

S-5

[10] Como ya pasaba con el circuito Tahiti Road, mantener la velocidad es crucial cuando se está al volante de una pieza de museo. Este Lotus aqueja una falta de aceleración tal, que si se quiere llegar a conseguir un tiempo ganador hay que dejar a un lado cualquier atisbo de buen juicio. De modo que, nada más empezar, pégate al exterior de la calzada y entra en la primera curva tan recto como te atreves. Sólo así conseguirás el ángulo perfecto para la subida por la ciudad. De igual modo, la doble curva final también requiere que mantengas el pie alejado del freno hasta que hayas entrado en el segundo de los dos virajes.

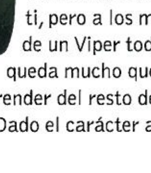
S-6

[11] Por insensato que parezca, la primera serie de curvas puede pasarse a máxima velocidad siempre y cuando no pises las marcas amarillas de la carretera. Sin embargo, la curva a la derecha que lleva a la parte de atrás del circuito sí que requiere una leve frenada, al igual que los virajes que la siguen. Las curvas finales son mucho más exigentes y lo mejor es tomarlas pronto (los carteles de 50 metros son el sitio ideal para echar el ancla y empezar a girar). No hay demasiado que temer en esta prueba y el aprobado es claramente asequible.

S-7



[12] A estas alturas, la chicane de Laguna Seca no debería tener secretos para ti, pero a los mandos de un Viper todavía queda mucho que aprender del resto del circuito. Dado el carácter ague- ▶



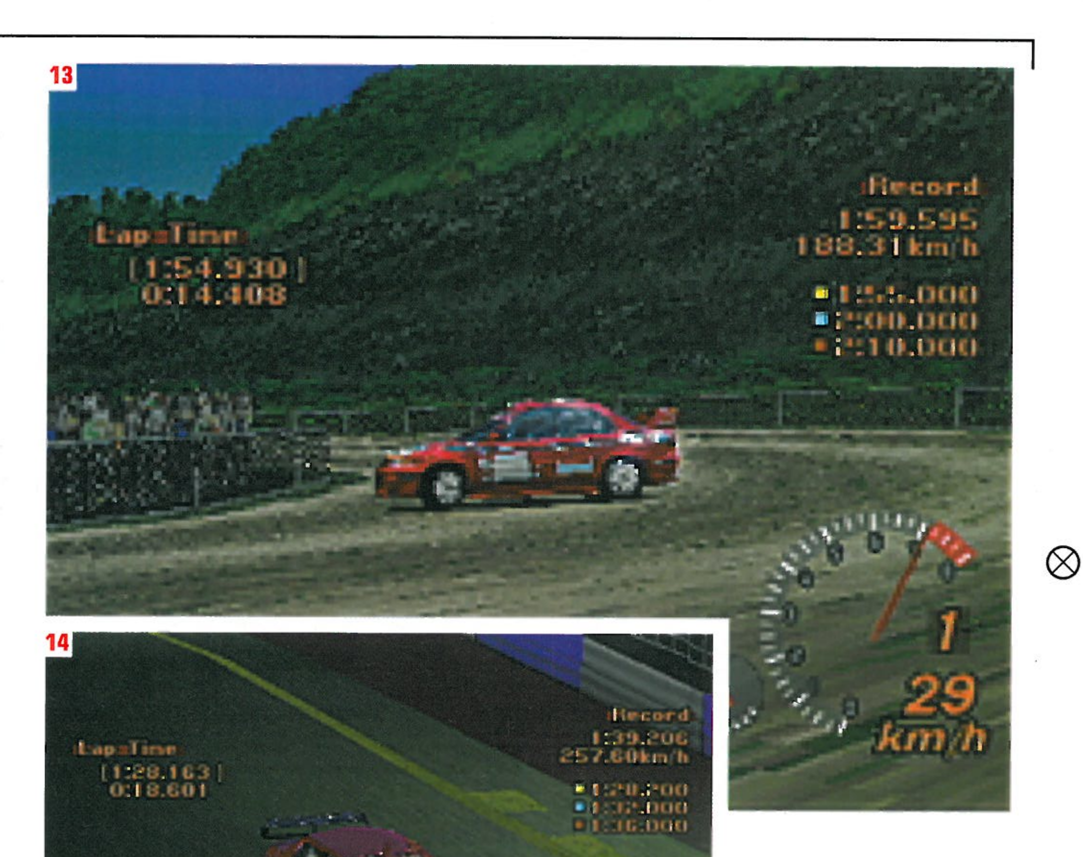
rrido del Dodge, ten cuidado cuando frenes y no estés corriendo en línea recta porque no hace falta demasiado para sacar a esta máquina de la pista. Frena pronto en las curvas y corta siempre por el interior para permitir que la excepcional potencia del motor coja las riendas del vehículo. Pero tampoco te confíes demasiado, la última curva, ciega y a la izquierda, parece más lenta de lo que es en realidad. Empieza abierto a la izquierda y deslízate hacia la derecha mientras frenas a fondo en el cartel número 3. Parece lento, pero es la única forma de pasar a salvo por este peliagudo viraje.

S-8

[13] Gracias a las vallas protectoras, que impiden que tus errores sean fatales, y a la generosidad del tiempo máximo permitido, esta prueba no va a interponerse en tu camino. Todas las curvas exigen derrapajes potentes y volantes girados a fondo. Con las habilidades adquiridas en las pruebas de rally tendrás bastante para pasar este examen. No es más que una versión concentrada de lo que ya has hecho antes. Disfruta de la vuelta y ve a por la plata ya en el primer intento.

S-9

[14] Posiblemente una de las pruebas más duras de todo el juego. Necesitarás cargarte de confianza ya que tendrás que pasar con este Alfa tan pegado a las vallas que puede que pierdas algún retrovisor que otro. Para completar el primer tramo toca el freno sólo en la entrada de la primera curva y vuelve a hacerlo de camino a la chicane del segundo tramo. Una vez allí, frena con antelación y pasa tan pegado a la valla interior como te sea posible. Gas a fondo para la salida y no lo sueltes en las curvas a la izquierda que siguen. Frena a fondo para la curva de 180° y aborda la curva final como si fuera doble, es decir, frena sólo en la segunda mitad de la curva.



S-10

La cuesta Apricot puede resultar dura para un coche tan potente como el GT-One, así que trata la primera curva con el respeto que se merece. Disminuye tu velocidad en la entrada pero sé lo suficientemente atrevido como para soltar el freno cuando el coche empiece a deslizarse hacia el exterior. Llega casi a detenerte en la curva de 180° gigante que hay hacia la mitad del circuito y no te entusiasmes demasiado en la S final. Si no frenas al entrar acabarás con el morro en las barreras del fondo.




TODO ESTO
POR SÓLO
375 Ptas
PlayStation
MAX
SPYRO
EL AÑO DEL DRAGÓN
¡TODOS ESTOS JUEGOS AL DESCUBIERTO!
ANALIZAMOS...
Alundra 2
Walt Disney World: Magical Racing Tour
Marranos en guerra
Wip3out: Special Edition
Front Mission 3
Dragon Valor
Vagrant Story
Destruction Derby Raw
¡Con 2 pósters y
una guía de Medievil 2
DE REGALO!
GUÍA
MEDIEVIL 2
Y ADEMÁS... TRUCOS PARA
MÁS DE 200
JUEGOS

PS Mag ANTERIORES

29



CD 29: Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage (demos jugables)

30



CD 30: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)

31



CD 31: Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YVJ, Video Poker (demos jugables)

32



CD 32: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)

33



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)

34



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)

35



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)

36



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)

37



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)

38



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (video)

39



CD39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)

40



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo

41



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Rollcage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, vídeos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia

42



CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, vídeos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing

43



CD 43: UEFA Champions League 2000, Everybody's Golf 2, Medievil 2, Urban Chaos y WWF Smack Down (demos jugables). Además, vídeos de WTC World Touring Cars, Colin Mc Rae 2.0, Teleñecos RaceMania, Spider-Man y Star Ixiom

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐
25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐
35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Carlos, completamente acabado. Cuando los lectores empiezan a ser más brillantes que un redactor, lo mejor es ir pensando en otra profesión... Pero aun así, no nos lo quitamos de encima.

EN DEFENSA DE SHADOWMAN

Saludos. Soy Óscar y tengo 13 años. Hay un par de dudas que espero que me podáis resolver:

En *Driver*, ¿se puede escoger el vehículo con el que realizas las misiones? ¿Cómo? Yo siempre llevo el mismo coche.

Me apasionan los juegos de acción (*Syphon Filter 1* y *2*, *Metal Gear Solid*) y los Survival Horror (*RE* y *Silent Hill*). ¿Qué juegos de ambos géneros me recomendáis? ¿Qué tal es *Fear Effect*? ¿Y *RE3*?

¿*Colin McRae Rally 2.0* o *Michelin Rally Masters*?

Por último, me gustaría decir que habéis sido un pelín severos con *ShadowMan*. Sí, gráficamente deja mucho que desear, pero es una aventura larguísima y muy bien ambientada.

Aquí me despido. Adiós y seguid así.

Oscar Pardo López
Irún (Guipuzcoa)



1. No. En cada ciudad (de las cuatro que componen el juego) conduces un cacharro. En algunas misiones, se te encomienda conducir otros coches para llevarlos a otro sitio, esconderlos, etc.; pero en todo caso, el coche que debes conducir lo elige el juego.
2. De acción tipo *SF* y *MGS* no ha vuelto a salir nada espectacular desde *SF2*. Y de terror, todavía, tampoco. Pero por poco tiempo: está a punto de salir *Parasite Eve II,* una auténtica obra maestra, aunque a base de gráficos 2D como *RE. Alone in the Dark IV* también promete, pero habrá que esperar un poco para decir algo definitivo. *Fear Effect* está bastante bien, como *RE3,* pero ninguno está a la altura de *RE2, Silent* o *Parasite Eve II.*
3. Los dos son imprescindibles, por razones diferentes. Aunque, a juicio de Mario Santos [ver carta siguiente], parece que *Colin 2.0* es la mejor opción... Vaya, desde luego, el título de Codemasters es más largo, variado y fácil de seguir. Pero lo mejor es que consigas los dos.
4. No sólo fuimos severos con él por sus gráficos (penosos), sino también por el control (terrible), por las cámaras (defectuosas), por la animación de los personajes (exagerada y nada realista), y por todo en general. Menos mal que, al menos, a alguien le gusta...

DECEPCIONADO CON LA NOTA DE RALLY MASTERS

Hola, me llamo Mario y soy un apasionado de los coches. Soy piloto y llevo cinco años compitiendo. Los tres primeros corrí sobre tierra en pruebas de Autocross y, después, me pasé a los rallies de asfalto, en los que llevo dos temporadas. Además, he pilotado multitud de vehículos, desde pequeños deportivos como Renault 5 Turbo, AX Sport, Fiat Uno Turbo, etc. hasta potentes 4x4 como Sierra Cosworth, Golf Rally o Lancia Integrale. Con esto os quiero decir que sé perfectamente cómo son las reacciones de un coche llevándolo al límite, tanto en asfalto como en tierra. En el escaso tiempo libre que me queda también me gusta conducir en la gris. Lo que busco en un juego es, por encima de todo, su realismo en la conducción. Los gráficos, la jugabilidad, los niveles, etc., aunque también son importantes, pasan a un segundo plano.

Compraba vuestra revista porque me parecíais serios, pero sin perder el buen humor y, sobre todo, profesionales. El caso es que la confianza que tenía en vosotros era tal, que cuando leí en el número 41 el análisis de *Michelin Rally Masters,* dije «joder, qué pedazo de juego. Hay que comprarlo». Hubo gente que me intentó persuadir pues, según ellos, habían leído el análisis del juego en otras revistas y no lo ponían tan bien. El caso es que yo seguía confiando en vosotros y compré el juego. Entonces vino la decepción: ¿gráficos magníficos? Pero si hasta los de *Colin* son mejores. Y no digamos ya los de *V-Rally* 2 o *Rally Championship,* que son como mil veces mejor. La jugabilidad, los modos, los niveles, etc. esto sí es fantástico. Pero llegamos a lo más importante: realismo en la conducción. ¿Cómo es posible que digáis que es perfecto y que la conducción es aun más realista que la de *Colin McRae Rally*? Las reacciones de cada coche son distintas, de acuerdo, pero es que ninguno de ellos se parece a la realidad.

Habláis también de las reacciones según se utilicen los frenos, de las inercias, de sobrevirajes; todo esto suena muy bonito y profesional, pero se queda sólo en eso. Monta en un AX de 120 CV o en un Lancia Integrale de 300 CV y date unas vueltas al límite, en un circuito de tierra o de asfalto, entonces sabrás lo que te digo.

De todas formas, no puedo entender cómo después de analizar juegos como *Colin, GT* o *GT2*, en los que las reacciones de los coches se parecen bastante a la realidad (salvo algunos fallos, pues ninguno es perfecto), digáis esas cosas de *Michelin Rally Masters.* Ojo, no quiero decir que sea un mal juego, pero desde luego, para los que buscamos ese parecido a la realidad no nos vale. Como bien decís, al principio es algo difícil y, poco a poco, se va controlando mejor, sobre todo en el circuito de Gran Canaria, pero aprendes a controlar las reacciones del coche de la consola, lo que no quiere decir que éstas sean iguales a las de un coche real. Y, desde luego, las reacciones de los coches de *Colin* en tierra y de *GT2* en asfalto se parecen mucho más a la realidad.

No puede ser, aquí pasa algo, mi juego es de otro país (o galaxia), o es defectuoso, o lo hicieron un lunes, o el que vosotros analizasteis es otro, pero si no es así creo que los lectores de *PSMag* no merecemos esto, pues depositamos nuestra confianza en vosotros y no es cuestión de que nos engañéis de esta manera. Seguro que más de uno se ha comprado *Rally Masters* al leer vuestra crítica y esos ocho talegos que estaban guardado para *Colin McRae Rally 2.0* han desaparecido.

Creo que merecemos una explicación por traicionar nuestra confianza, desearía recuperarla, aunque creo que va a ser difícil.

Un saludo,

Mario Santos
Cabeza del Buey (Badajoz)

Está claro que de coches y conducción sabes una burrada. Lamentablemente, de juegos no tienes ni pajolera idea. Decir que *V-Rally 2, Rally Championship* y el primer *Colin* tenían mejores gráficos que *Rally Masters* es una prueba más que suficiente... Pero en cualquier caso, entendemos tu problema. Lo tiene mucha gente. Si mientras juegas a *Michelin Rally*

Masters con un volante analógico alguien te gravara en vídeo y después te gravaran en vídeo conduciendo un coche de rallies de verdad, entenderías que la forma de conducir es idéntica en ambos casos. El «pecado» de *Colin McRae Rally* y su continuación es que son demasiado fáciles de conducir, y enseguida producen la sensación de «ser realistas» por el mero hecho de que el coche hace lo que el jugador quiere. Pero atención: un jugador no es —a excepción de ti— un piloto de rallies profesional. ¿Te parece normal que cualquier usuario de videoconsolas conduzca igual o mejor que un piloto profesional? La idea es que, en el juego, el usuario de consola pueda experimentar sensaciones similares a las que tiene un piloto real. Si el juego fuese igual de difícil que conducir el coche WRC de verdad, sólo uno de cada cien jugadores llegarían alguna que otra vez a la meta.

Estamos de acuerdo, en cierto modo: las «sensaciones que experimentas» jugando a *Colin McRae Rally* o su continuación, se parecen más a las reales que las que experimentas jugando a *Rally Masters.* Pero la forma en que conduces en *Rally Masters* es mucho más parecida a la forma en que conduces el coche de verdad. Lo dicho: si no te lo crees, haz que alguien te grave en vídeo, y verás. ¡Con *Colin McRae* casi te sobra una mano!

En todo caso, sí que reconocemos que *Colin McRae Rally 2.0* es superior a *Rally Masters* en algunos sentidos: una curva de aprendizaje más suave, más circuitos, una gran variedad, mayor adictividad... Es más «divertido», vaya. Pero no más realista, por favor.

Ah, y un último comentario, por si acaso: nosotros también hemos conducido unos cuantos coches, chavalote. Y *GT* tiene de realista lo que tú en experiencia conduciendo sobre asfalto. Con perdón.

MÁS PRESENCIA DE CÓMICS

Hola a todos. Me gustaría hacer una sugerencia que me parece algo interesante. Mi propuesta consistiría en suprimir el concurso mensual de cómics para hacer en su lugar algo más a lo grande. Se podría convocar un concurso de cómics cada tres o cuatro meses, con cómics de dos o tres páginas, en el que se ofrecieran premios tan importantes como una consola o un juego, para el primero, hasta un póster de Lara Croft para el décimo. Así la gente estaría más motivada sabiendo que los componentes de *PlayStation Magazine* son generosos en sus regalos y tendrían más tiempo para preparar sus cómics. En la página donde se publica el cómic mensual, y que quedaría suprimida, siempre se podría hacer una de dibujos o algo por el estilo.

Bueno, gracias por escucharme y hasta pronto.

José Manuel Campello Bernabéu
Elche (Alicante)

Vaya, pues no está nada mal la idea, no. Lo consultaremos con nuestra directora, cuando su guardaespaldas se vaya al servicio un momento.

PROBLEMAS CON METAL GEAR SOLID

¡Hola *PSMag*!

Os escribo porque tengo un problema con *Metal Gear Solid* y espero que vosotros me lo pudierais solucionar. Hace bastante tiempo que tengo el juego y creo que es uno de los mejores de la PlayStation, aunque puede parecer algo corto. Me he pasado el juego dos veces en el modo fácil. La primera vez lo hice con Otacon, ya que me parecía más fácil pasarme el juego por segunda vez con el traje de camuflaje óptico que con la cartuchera. La segunda vez me lo he pasado con Meryl. Mi problema es el siguiente: en la mitad del final de Meryl, se pone la pantalla en negro y sale el icono de un disco en la parte superior de la pantalla. No me deja ver el final y, por lo tanto, tampoco me deja empezar el juego de nuevo con la cartuchera que ha de darme Meryl. Consulté el libro que venía con el juego, y ponía que apagase la consola temporalmente, pero aún así no me deja ver el final. ¿Puedo hacer algo para verlo?

¿Me podéis recomendar algún otro juego? Si os sirve de ayuda tengo *Moto Racer, Crash Bandicoot 2, Tekken 3, Colin McRae Rally, Tomb Raider: The Last Revelation* y *Bugs Bunny: Lost in Time.*

Espero que publiquéis y contestéis mi carta. Gracias por vuestra atención.

Iris Frías Guerrero
El Pont de Vilomara (Barcelona)

Lo que cuentas tiene una pinta bastante mala. Todo indica que es un fallo del CD, que esté sucio o (más probablemente), dañado. Comprueba todas las conexiones de la consola, limpia el CD y prueba otra vez, a ver si hay suerte. Si sigue igual, es que el CD está dañado.

En cuanto a lo de recomendarte juegos... Bueno, lo que tienes es muy variado. Quizás se echa en falta un buen juego de suspense, como *Silent Hill* o el inminente *Parasite Eve II*, por ejemplo. Y si te ha gustado *MGS*, no deberías perderte *Syphon Filter*, claro.

DE PSX A PS2 Y TIRO PORQUE ME TOCA

¡Hola familia!

Soy un gran seguidor de vuestra revista y, en primer lugar, quiero felicitar a la redacción como tantas otras personas han hecho.

Tengo la PlayStation desde hace más de un año y estoy totalmente enganchado a ella. Pero ahora quisiera haceros unas preguntas sobre la nueva consola de Sony:

1. Cuando salga la PlayStation2, ¿haréis una revista independiente como la actual *PSMag* o la vais a incorporar dentro de la misma revista?
2. ¿Servirán los periféricos de la PlayStation original para la nueva consola?
3. ¿Se podrán reproducir DVD?
4. ¿Cómo se transmitirá la información de una Tarjeta de Memoria de PSX a una PS2?
5. ¿Qué podremos hacer todos los usuarios de PSX cuando adquiramos la PS2? ¿Se la regalamos a los usuarios de N64?

Espero que podáis resolver mis dudas. Muchas gracias y hasta pronto.

Diego Reguera
Vigo (Pontevedra)

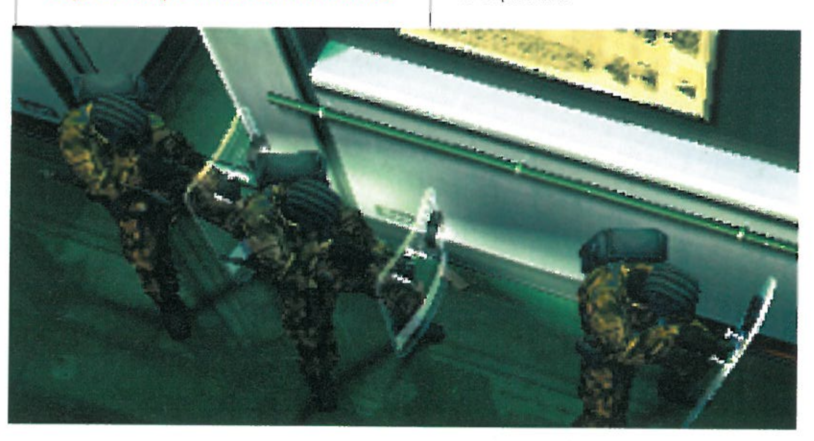
1. Intentaremos seguir a la nueva consola desde aquí mismo. De hecho, ya lo estamos haciendo, con entrevistas y noticias de todo lo que va llegando a nuestros oídos. Quizás haya que cambiar un par de secciones o algo así, pero seguiremos siendo *PlayStation Magazine,* para las dos. Aunque tampoco descartamos publicar una nueva revista especialmente para PS2. Tiempo al tiempo.
2. Sí, a excepción del MultiTap.
3. ¡Claro!
4. Todavía no sabemos exactamente cómo va a funcionar todo eso, aunque suponemos que mediante una interfaz similar a la de PSX. Lo que sí podemos decir es que las tarjetas de memoria actuales se podrán usar en PS2 para los juegos de PSX, y no para los de PS2. Puede que tampoco se puedan pasar los datos de una tarjeta antigua a una de las de PS2. Os iremos informando.
5. Lo de regalarla es una opción, sí... Pero no nos parece mucho mejor quedárnosla. Puedes dejar la PS2 en el salón, para ver películas en DVD y jugar; y llevarte la PSX a la habitación, con una tele pequeña, para cuando tengas demasiados deberes...

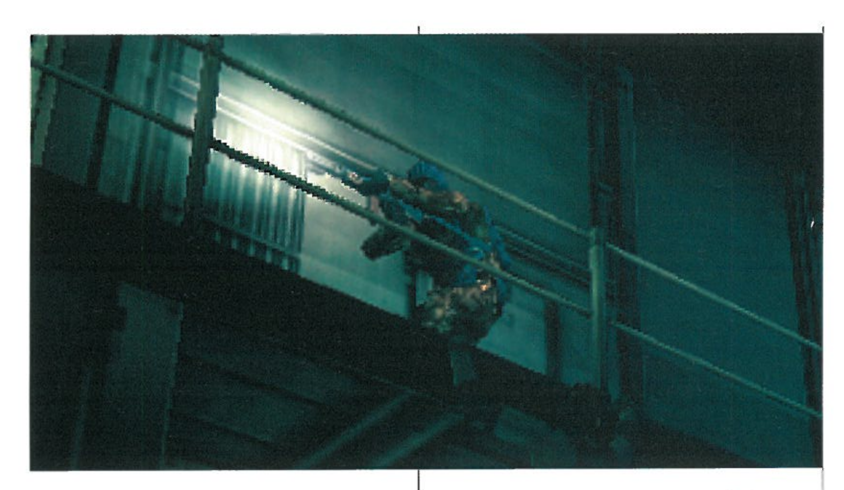
ENTRE TORTAZOS Y VOLANTAZOS

Hola grisáceos:

Siempre que leo las cartas de esta sección me encuentro con que todas empiezan con cosas del tipo «sois increíbles», «disfruto mucho leyéndoos», etc. Pues yo no voy a ser menos: sois la mejor revista de PSX que he leído nunca. ¿Os vale así? Pues hala, ahora las preguntas:

1. A mí me encantan los juegos de coches pero, sobre todo, los que se centran en los choques y no en las carreras. Especialmente si se trata de huir o de deambular por ahí. Por eso me compré *Driver.* Sólo hubo una cosa que me decepcionó del juego: bastaba con rozar un coche de policía para que se te echaran encima cómo búfalos. Y no para detenerte, sino para embestirte hasta dejar tu coche para el arrastre. Y encima te acaban diciendo «Has destrozado tu coche». ¡Vaya cara! Tendrían que decir «Te han destrozado el coche». ¿Sabéis si ocurrirá lo mismo en *Driver 2*? ¿Cuándo saldrá?
2. En el número 42 hablabais en la sección «El mañana empieza hoy» de un juego que le iría de perlas a mis aficiones, *The Getaway.* Sin embargo en el número 43 afirmabais que sería para PS2. ¿Seguro? Y otra cosa; ya que está situado en Londres, ¿se conducirá por la izquierda?





3. A tenor de mis gustos, ¿qué juego me recomendáis aparte de *Driver*, *Driver 2* y *The Getaway*?
Gracias y hasta otra,
Antonio Muñiz
Pruvia-Llanera (Oviedo)

1. En realidad, en la pantalla del juego hay dos barras de estado: una corresponde al nivel de daños de tu coche y la otra al nivel de «delito». Cuanto más infringes la ley, más te persigue la policía, y cuando la barra de delito está muy alta incluso te ponen barricadas. Si los coches patrulla se ensañan contigo, es porque has hecho algo malo. Puedes pasar junto a un coche de policía, yendo a una velocidad moderada y respetando los semáforos, y ver cómo la pasma se aleja sin hacer nada. Si te persiguen, será por algo...
Esperamos que sí, que *Driver 2* sea igual o similar en cuanto a inteligencia artificial, porque no vemos ningún problema a la del primer juego. *Driver 2* saldrá entre octubre y noviembre.
2. ¿Has visto las capturas de pantalla? ¿De verdad piensas que un juego de PSX podría tener ese aspecto (casi fotográfico)? ¡Pues claro que es para PS2, hombre!
Es posible que se conduzca por la izquierda, aunque no seguro. El juego está basado en Londres, pero los jugadores serán de todo el mundo, así que... Danos unos meses, para verlo y responder a esta duda, ¿de acuerdo?
3. Lo cierto es que no hay más juegos de este tipo (coches dando mamporros por toda una ciudad, con libertad de movimiento). Podrías pasártelo en grande con *Destruction Derby Raw,* de conducción y gráficos similares a los de *Driver,* pero basado en carreras y circuitos cerrados. Nada de tráfico ni policía...
En *NFS Porsche 2000* encontrarás todas las persecuciones de policía que quieras, pero también en circuitos, con una libertad de movimiento relativa. Nada, que hasta *Driver 2,* no habrá un juego como *Driver.*

CON LA MÚSICA A OTRA PARTE

Saludos y felicitaciones a todos los que hacéis posible la *PSMag*, la mejor revista del sector. El otro día introduje el CD del primer *Ridge Racer* en un reproductor de CD y, para mi sorpresa, contenía 14 pistas, 12 de las cuales eran audibles y pertenecían a la música del juego. Entre mis otros juegos sólo sucedía lo mismo con *Tekken 3* e *ISS Pro* (donde, por cierto, hay incluso remezclas). Y la pregunta que me hago es, ¿cómo es que este hecho no figura en ninguna revista ni guía de trucos de las que he ido acumulando estos tres últimos años? ¿Es que nadie se había fijado?
Y, cambiando de tema, ¿qué ha pasado con *Earthworm Jim 3D*? ¿Y con *Alien Vs Predator*? ¿Y *Commandos 2*? La verdad es que hace mucho tiempo que nos los mencionáis...
Eso es todo. Gracias por adelantado y repetiros que, a pesar de las críticas de algunos lectores, para mí seguís siendo los mejores desde que os descubrí en el nº 17. Seguid así.
Se despide hasta otra ocasión,
InGen
Palo Alto, California
(en realidad, la carta proviene de Murcia, pero cada uno a lo suyo)

1. Lo de las pistas musicales en los juegos viene de muy lejos, sí. No sólo *Ridge Racer* tenía las pistas de audio aparte, sino también muchos otros juegos de la época, como *Destruction Derby 2* o *WipEout 2097.* Nosotros solíamos oír las bandas sonoras de estos juegos mientras trabajábamos. Pero luego llegó *Porsche Challenge,* con su «música interactiva», y nos fastidió el invento. La música de *Porsche Challenge* era más animada o apagada, más rápida o lenta, según tu posición en las carreras. La fórmula funcionó y todo el mundo la copió, haciendo siempre músicas que se adaptaran de forma interactiva con la acción. Y con esto, murieron las pistas de audio independientes.
2. *Earthworm Jim 3D* fue un fiasco en N64, y todo apunta a que la versión para PSX se ha ido al carajo.
3. *Aliens Vs Predator* sigue en desarrollo, y está quedando estupendo. Lo vimos en la E3, hace unas semanas, y desde entonces no pensamos en nada más. Bueno, sí, en mucho más, pero todo igual de bueno...
4. Y, finalmente, *Commandos 2* también prosigue su andadura por las etapas de desarrollo, aunque desde Proein todavía no nos han confirmado su fecha de aparición. Suponemos que habrá que esperar hasta el 2001. Por desgracia.

PREGUNTAS PARA SUPERDOTADOS

¿Qué tal, seres superdotados de *PlayStation Magazine*? Ahí van un par de preguntas:
1. ¿*Resident Evil 4* saldrá para PS1 o PS2?
2. ¿Cuál es mejor: *La jungla de cristal 2* o *Syphon Filter*?
Decir por último que en mi opinión la revista ha ganado con el cambio. Me despido hasta la próxima,
Iván Arroyo
Coslada (Madrid)

Gracias por lo de superdotados, aunque no acabamos de entender a qué te refieres... ¿A nuestras mentes, tan sólo? Bueno, gracias de todas formas.
1. Por lo que hemos oído, se está haciendo un *RE* para PS2, sí. Es poco probable que veamos algún *RE* más en PSX.
2. Hombre, *Syphon Filter* es un auténtico juegazo que nadie debería perderse. *La jungla de cristal* son tres juegos en uno: el segundo, de pistola, es magnífico; el de aventuras en 3D, muy divertido y largo; y el de coches, divertido y frenético, aunque demasiado difícil. Más o menos lo mismo sucede en el caso de *La jungla de cristal 2,* aunque en éste el juego de coches es patético.

NUESTRO LECTOR PREFERIDO



Javier Lourido Estévez (alias Obocaman), es tan vulgar, tan vulgar, tan vulgar, que ha sido elegido unánimemente por toda la redacción como «Ejemplo Perfecto de un Lector Cualquiera» de *PlayStation Magazine*.

VIOLENCIA ALTERNATIVA

X es un tipo ejemplar: serio, formal, comprometido, responsable, trabajador... un dechado de virtudes. X es un auténtico profesional. Trabaja para prensa, radio o televisión (X nunca supo muy bien en qué medio quedarse), le gusta decir las cosas claras y es dichoso mostrando el camino a los no elegidos. X sólo tiene un defecto: arrebatos esporádicos de vínculos neuronales. «*Individuo conflictivo + aparato del demonio = historia truculenta = alboroto general*». X emplea esta fórmula unas dos o tres veces al año, y unas dos o tres veces al año X tranquiliza su conciencia. A X le reconforta velar por el bien de la plebe.
Y es también ejemplar, no tanto como currante, sino como padre de familia. Y no descuida el trabajo, pero tiene muy claro a quién se debe y por qué lo hace. Es un hombre tranquilo, políticamente correcto, amigo de sus amigos y agradable en el trato. Y trata de complicarse la vida lo menos posible. Unas dos o tres veces al año, Y lee, escucha, o mira algo que le hace pensar; y unas dos o tres veces al año, Y se preocupa por dar a sus hijos una educación sana y equilibrada. Una educación libre de violencia. Una educación sin videojuegos.
X e Y forman parte de una compleja simulación de vida artificial cargada en la *GameStation2* de Z.
Z vive en un mundo paralelo, un mundo ejemplar donde los X documentan sus informes y los Y hacen uso de un criterio propio. En el mundo de Z hay «libertad, libertad, sin ira, libertad», las medias verdades son simplemente mentiras, y los hipócritas no tienen lugar. A Z le divertía observar las evoluciones de X e Y en la pantalla, pero hace algún tiempo que ya no disfruta. Z piensa que lo que ve es demasiado violento, y decide apagar la consola. *Power off*, pues. *Game Over*.

EL MES QUE VIENE

DOBLANDO VIDEOJUEGOS

¿Te imaginas intentar salvar la vida en *Syphon Filter 2* mientras sujetas en una mano el diccionario o aguzas el oído para «pillar» bien la frase? Desde que los videojuegos ya no son una especie de examen de inglés todos vivimos mejor. *PSMag* te cuenta en el próximo número cómo se dobla un videojuego, quién y cómo lo hace... No te lo pierdas.

RAYMAN 2

Review de la nueva aventura tridimensional del héroe de las piernas y brazos invisibles.

REPORTAJE DE *STAR TREK: INVASION!*

Los desarrolladores de los estudios ingleses Warthog lo tienen todo a punto para sorprenderte con una nueva aventura de la Flota Estelar contra los odiosos Borg.

TRUCOS

Te echamos una mano con *Syphon Filter 2* y *Fear Effect.*

REPORTAJE SOBRE *FINAL FANTASY IX*

Está aquí. Ha vuelto. El que será el último título para PSX de la mejor serie de rol se está cociendo en algún lugar de Japón rodeado de un gran secretismo. Pero *PSMag* no conoce barreras y te pone en bandeja las imágenes, el argumento, los personajes... Toda la verdad y nada más que la verdad sobre *Final Fantasy IX.*



EN EL CD...



NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

DEMOS JUGABLES: COLIN Mc RAE RALLY 2.0, N-GEN RACING, JEDI POWER BATTLES, STREET FIGHTER EX2 PLUS, MARRANOS EN GUERRA.
VÍDEOS: DESTRUCTION DERBY RAW, A SANGRE FRÍA, RONALDO V-FÚTBOL Y MOHO.

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIOCD

ES REDONDO, TIENE UN AGUJERO, PERO NO SE COME... ¡ES UN CD REPLETO DE DEMOS!

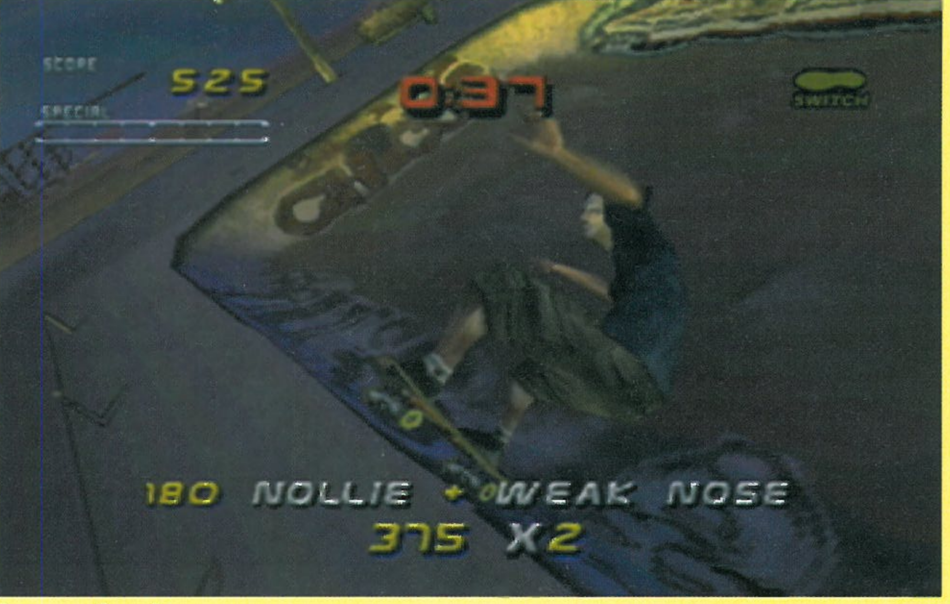


TONY HAWK'S PRO SKATER 2
EURO 2000
TELEÑECOS RACEMANÍA
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER
STAR IXIOM
A SANGRE FRÍA
MARRANOS EN GUERRA
STAR OCEAN 2
SILENT BOMBER
VAMPIRE HUNTER D

PARA UTILIZAR EL CD 59

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ✕ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es.
NOTA: éste no es un servicio de trucos.



Las peripecias desarrapadas de Tony y compañía vuelven con más fuerza —y rampas y *ollies* y *nollies* y *kickflips*— que nunca

Tony Hawk's Pro Skater 2

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Simulador de skate
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Aquí está lo que tanto has esperado. No sólo ha regresado, sino que lo ha hecho con más brío que nunca. Nuestra demo te permite jugar a ti y a un amigo como Tony o Chad Muska. Puedes probar el parque de *skate* de Marsella, atiborrado de rampas, *bowls* y *half-pipes*. Por si no tuvieras suficiente, también hemos incluido una muestra de los fantásticos modos de Editor de Parques y Crea tu *skater*.

■ Controles

△	Deslizarse
□	Acrobacia con giro
○	Agarrar la tabla
✕	Agacharse y saltar
↑	Inclinarse hacia delante/salir de un *pool*
←	Girar/equilibrar durante un *grind*
↓	Frenar/inclinarse hacia atrás
L1	Vuelta rápida (mantener apretado)
R1	Vuelta rápida (mantener apretado)
R2	Intercambiar/normal
START	Pausa
SELECT	Salir de la demo

Trucos: Pulsa ↑↓ o ↓↑ para *manuals/nosemanuals*. Usa ← △ o → △ para deslizarte sobre el morro o la parte trasera.

■ Características adicionales

El juego completo viene con pistas nuevas de todo el mundo. Además de ser el doble de grandes que sus predecesoras, también contienen zonas ocultas. Hay un modo para ocho jugadores y un modo Tag, donde el objetivo es arrojar al suelo a tu amigo.

■ Más información

¡No te pierdas el colosal reportaje sobre *Tony Hawk's 2* que aparece en la página 70 de este número!



Al fin tienes la oportunidad de competir en uno de los partidos más reñidos de la Eurocopa. Sólo tienes media parte para ganar, así que piensa bien todos tus movimientos...



La teleñecomanía ataca de nuevo. Hay dos pistas temáticas y cuatro de tus personajes favoritos entre los que elegir, cada uno con su propio vehículo. Así que dale gas a fondo y atento a los posibles atajos



Euro 2000

■ DISTRIBUIDOR	EA
■ GÉNERO	Simulador de fútbol
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Lo que prometía ser el duelo futbolístico del año entre los correosos británicos y los disciplinados germanos acabó en un birrioso 1-0 para la selección de Su Majestad. Aquí tienes la oportunidad de revivir aquél encuentro (pero eso sí, sólo durante la primera mitad).

■ Controles

Controles del jugador

←↓→↑ Mover el jugador/apuntar
△ Esprintar
○ Chutar/entrada suave
✕ Pasar/cambiar de jugador
□ Bombear/entrada fuerte
L1 Pase rápido
R1 Entrada dura

Cabecear

○ (mantener apretado) Cabecear a gol
□ (mantener apretado) Cabecear al pecho del jugador
✕ (mantener apretado) Cabecear a los pies del jugador

Empalmar

○ (dos toques) Empalmar o rematar de tijera
□ (dos toques) Empalmar al pecho de un jugador
✕ (dos toques) Empalmar a los pies de un jugador

Movimientos avanzados

L2 Pulsar ligeramente para obstaculizar, apretar para driblar
R2 Pulsar ligeramente para girar 360º, apretar para hacer un toque de espuela

■ Características adicionales

El juego final contiene los 51 equipos europeos y todos los enfrentamientos clásicos de este torneo.

■ Más información

Léete la *review* que apareció en *PSMag 42* si quieres saber nuestra sincera opinión sobre este juego.

Teleñecos Race Mania

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Carreras de karts
■ PROGRAMA	Demo Jugable

La rana Gustavo, la Srta. Peggy, Gonzo y el resto de la banda hacen su debut en PlayStation. En esta desternillante carrera de karts competirás al verdadero estilo *teleñeco*. Nuestra demo trae un par de pistas del juego: el Cementerio y el Desfiladero. Puedes correr solo o contra un amigo, encarnando a Gustavo, Rizzo, Pipeta o Animal.

■ Controles

✕ Acelerar
□ Saltar
△ Cámara
○ Freno y marcha atrás
✕+○ Derrapar
← Girar a la izquierda
→ Girar a la derecha
START Pausa
L1 Lanzar el ítem recogido 1
L2 Lanzar el ítem recogido 2
R1 Impulsarse (las frutas recargan la barra de impulso. Si la barra parpadea dispondrás de un Megaimpulso)
R2 Movimiento especial (sólo es posible si la barra de impulso está al máximo y únicamente dura cinco segundos)

■ Características adicionales

El juego completo contiene 12 modos distintos, incluyendo Pistas para Especialistas, Modo Aventura y La caza del pollo; 25 teleñecos a tu disposición, incluyendo a Sam el Águila, Rowlf y Animal; y 25 vehículos, entre los que hay el bólido del doctor Teeth y la nave estelar de los cerdos del espacio.

■ Más información

Para más información sobre los *Teleñecos*, echa un vistazo al análisis que te ofrecimos en *PSMag 40*.



Y ahora es el turno del jugador uno. Esta noche las cosas le salen redondas y tiene al público en el bolsillo. Va a intentar meter la roja en la tronera del medio... Un golpe relativamente fácil siempre que no se desconcentre...

World Championship Snooker

■ **DISTRIBUIDOR**	Proein
■ **GÉNERO**	Simulador de *snooker*
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Por fin tienes la oportunidad de demostrar al mundo tu maestría con el taco y la tiza. Nuestra demo te permite jugar cinco minutos de una partida completa de *snooker*. Es una partida para un jugador, en la que necesitarás agudizar el ingenio para batir a algunos de los oponentes más habilidosos del juego. Ambientado en uno de los centros de *snooker* más importantes del mundo, el Crucible, estarás rodeado de un público entregado y de un montón de cámaras que harán más real el encuentro.

■ **Controles**

⊡	Elevación del taco (↑ ↓ ajustan el ángulo)
△	Vista cenital
⊗	Golpear
◎	Golpe rápido
↑↓←→+◎	Ajustar el efecto
←→	Girar el taco
↑↓	Cambiar la perspectiva
START	Pausa/opciones
SELECT	Designar la bola
L2 (mantener apretado)	Ajuste fino
↑↓←→+R2	Mover la bola
↑↓←→+L1	Vista sobre la mesa
↑↓←→+R1	Vista subjetiva

■ **Características adicionales**

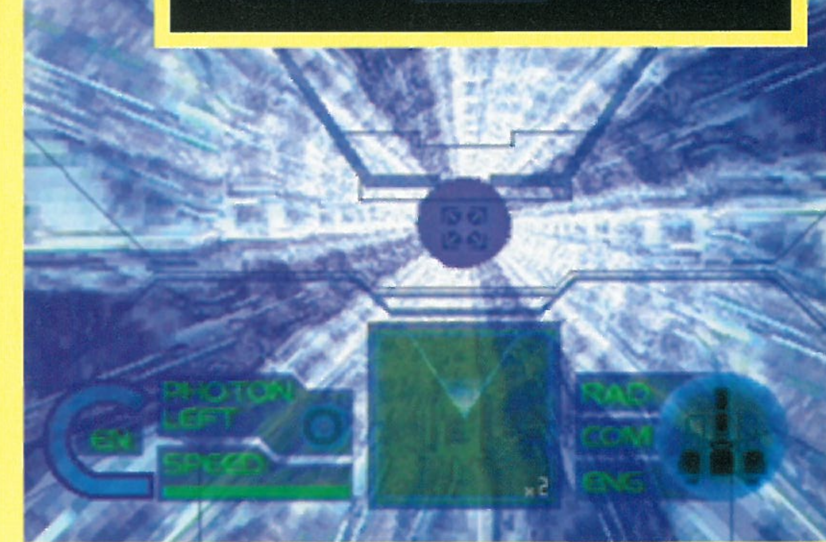
El juego completo presenta a 20 de los campeones mundiales de *snooker*, incluyendo a Stephen Hendry, Ken Doherty, Mark Williams, Ronnie O'Sullivan y Dennis Taylor, y te permite ir avanzando desde una liga clasificatoria en un club hasta llegar al mismo Crucible.

■ **Más información**

Si quieres ver un análisis completo de *World Championship Snooker* dirígete a *PSMag 42*.



Nuestra demo te pone al timón de tu caza espacial, mientras cruzas las galaxias exigiendo a tu nave —y a ti mismo— el máximo posible



Star Ixiom

■ **DISTRIBUIDOR**	Sony
■ **GÉNERO**	*Shoot 'em up*
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Nuestra demo de *Star Ixiom* te pone tras el timón de tu nave espacial. Cuando domines el modo de Entrenamiento y hayas explorado la nave, estarás listo para enfrentarte a una situación de combate.

■ **Controles**

Controles en la pantalla del mapa

↓↑←→	Mover el cursor
△	Cambiar a la pantalla de combate
◎	Mostrar pantalla de estado, disparar fotones
⊡	Saltar al hiperespacio
L1 o L2	Cambiar el fondo del mapa
R1	Cambiar a modo Fotón
R2	Cambiar la velocidad del cursor
START	Pausa

Controles en la Pantalla Base

↓↑←→	Mover el personaje
⊡	Correr
⊗	Hablar
△	Cancelar
R1	Menú de localizaciones
START/SELECT	Pulsando START y SELECT se reinicia la partida

Controles en la Pantalla de Combate

↓↑←→	Mover la nave espacial
L1	Disminuir la velocidad (pulsar dos veces para disminuir la velocidad rápidamente)
R1	Aumentar la velocidad (pulsar dos veces para aumentar la velocidad rápidamente)
L2	Rodar hacia la izquierda
R2	Rodar hacia la derecha
△	Cambiar a la Pantalla de Mapa
◎	Cambiar la ampliación del radar
⊡	Disparar
⊗	Usar arma secundaria
SELECT	Cambiar el punto de vista

■ **Características adicionales**

El juego completo te sumerge en medio de la mayor guerra del universo.

■ **Más información**

Consulta la *review* que apareció en *PSMag 41*.



PSMag TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA

A Sangre Fría

- **DISTRIBUIDOR** Sony
- **GÉNERO** Acción/aventura
- **PROGRAMA** Demo

De los aclamados desarrolladores Revolution (los creadores de *Broken Sword*) llega uno de los juegos más ambiciosos jamás creados para PlayStation. Alejándose de la desfasada interfaz de sus anteriores aventuras gráficas, ahora estos chicos han intentado combinar la acción de un juego de aventura con la espectacularidad de las películas más taquilleras de Hollywood. *A sangre fría* es una historia cinematográfica enmarcada en la guerra, la dictadura, la traición y el espionaje, y que transcurre en un futuro no muy lejano. China y Estados Unidos están al borde de la guerra a causa de Taiwan, y se teme lo peor.

Este título, altamente innovador y de una profundidad increíble, puede convertirse en uno de los juegos más esperados del año. Para saber más acerca de él, recupera el número 42 de nuestra revista.





Encarnarás al agente del MI6 John Cord, un hombre destrozado que ha sufrido torturas inimaginables

Marranos en Guerra

- **DISTRIBUIDOR** Infogrames
- **GÉNERO** *Worms*, pero en cerdos
- **PROGRAMA** Demo

¿Creías que un juego sobre un ejército de gusanos luchando hasta la muerte era algo demasiado surrealista? Si es así, este juego no está hecho para ti. Porque esta vez son cerdos. Ejércitos porcinos que se jactan de llevar armas impresionantes y luchan en una guerra mundial sin parangón. Hordas de gorrinos hambrientos de sangre y beicon toman el campo de batalla y siembran el terror por donde pasan. No te pierdas el análisis que aparece en este número en la página 62.



¿Cerdos en guerra? ¡¿Qué será lo próximo?! Echa un vistazo a la *review* de la página 62 para saber más acerca de este título. *La guerra è una porca miseria...*



Star Ocean: The Second Story

- **DISTRIBUIDOR** Sony
- **GÉNERO** Juego de rol
- **PROGRAMA** Demo

Cuando los dioses deciden arrojar un mortífero meteorito sobre un tranquilo planeta, se desata un infierno. Dos pueblos de extremos opuestos de la galaxia se ven forzados a cooperar para salvarse. Es una historia original, que dota a *Star Ocean* del encanto de los juegos de rol clásicos. El juego tiene todo lo que podrías esperar de un buen JDR, con 80 finales distintos, 3 modos de batalla (incluyendo combates en tiempo real), y la capacidad de crear objetos a partir de materias primas. Lo suficiente para mantenerte ocupado durante lo que queda de verano.





Este juego de rol al viejo estilo está basado en un cuento clásico de proporciones galácticas. Un montón de interacción y combates en tiempo real

Silent Bomber

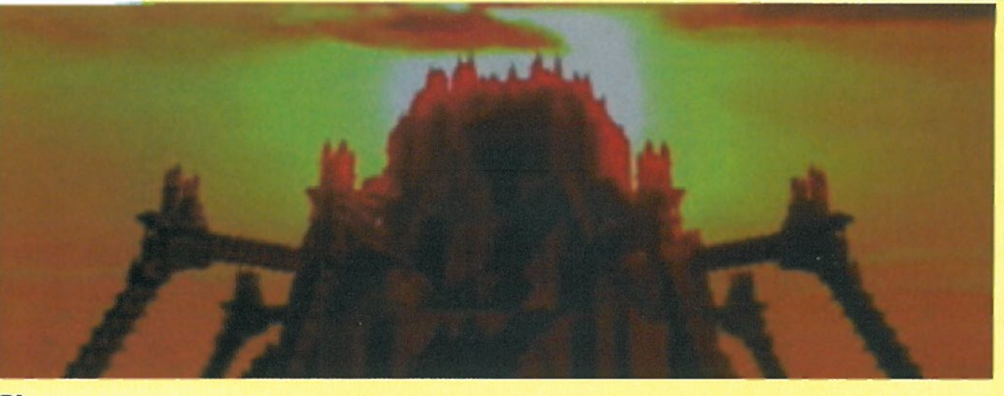
- **DISTRIBUIDOR** Virgin
- **GÉNERO** Explosivo
- **PROGRAMA** Demo

No cabe duda de que en los juegos las explosiones siempre son de agradecer (y cuanto más grandes mejor). Por eso ha tenido éxito este juego basado solamente en hacer que todo salte por los aires. Y esto es precisamente lo que *Silent Bomber* nos ofrece: a medio camino entre *Bomberman* y *Syphon Filter*, aquí tenemos un montón de bombas por colocar intercaladas por unas secuencias que conducen la trama. A medida que vayas avanzando en las misiones, las explosiones serán mayores. Puedes recoger algunos *power-up* para lanzar las bombas más lejos o dispersarlas todas a la vez. Estate atento a la demo jugable que pronto tendrás en tus manos.



Es *Bomberman*, pero mucho más sofisticado. Prepárate para un montón de enormes explosiones, destrucción masiva y una flagrante falta de preocupación por la seguridad pública...





Si eres de talante nervioso, encontrarás algunas escenas de esta demo perturbadoras. Bueno, a menos que no seas un entusiasta de los murciélagos y los vampiros...

Vampire Hunter D

■ **DISTRIBUIDOR**	Virgin
■ **GÉNERO**	Juego de rol
■ **PROGRAMA**	Demo



Basado en la serie de libros que inspiraron películas como *Blade*, *Vampire Hunter D* está ambientado en una época en que los vampiros aterrorizaban a la población. Se ofrecían generosas recompensas por su destrucción, con lo que apareció una clase especial de cazarrecompensas, entre los que destacó uno que era medio hombre medio vampiro. Este escalofriante JDR se perfila como algo particularmente macabro.

Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

¿QUIERES JUGAR EL PRÓXIMO NÚMERO? POR QUÉ NO...

ENSÚCIATE CON **COLIN MCRAE RALLY 2.0**

CONSIGUE LA FUERZA CON **JEDI POWER BATTLES**

SURCA LOS CIELOS CON **N-GEN RACING**

EXPLOTA CON **SILENT BOMBER**

REVÓLCATE EN EL FANGO CON **MARRANOS EN GUERRA**

ADEMÁS, VÍDEOS DE **TOMBI 2**, **RONALDO V-FOOTBALL** Y **VIB RIBBON**, **DESCARGAS** EXCLUSIVAS Y **MUCHO MÁS**



JUGABLE

Silent Bomber



JUGABLE

N-Gen Racing

JUGABLE

Jedi Power Battles



JUGABLE



Colin McRae Rally 2.0



JUGABLE

Marranos en guerra

PlayStation Magazine, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

OTRO MES MÁS, TE OFRECEMOS LA POSIBILIDAD DE PEDIR Y SUGERIR IDEAS. APROVECHA LA OCASIÓN, A VER QUIÉN TE OFRECE UN ESPACIO ASÍ PARA SOLTARTE LA LENGUA Y DESAHOGARTE...

CLUB RICKYSTATION

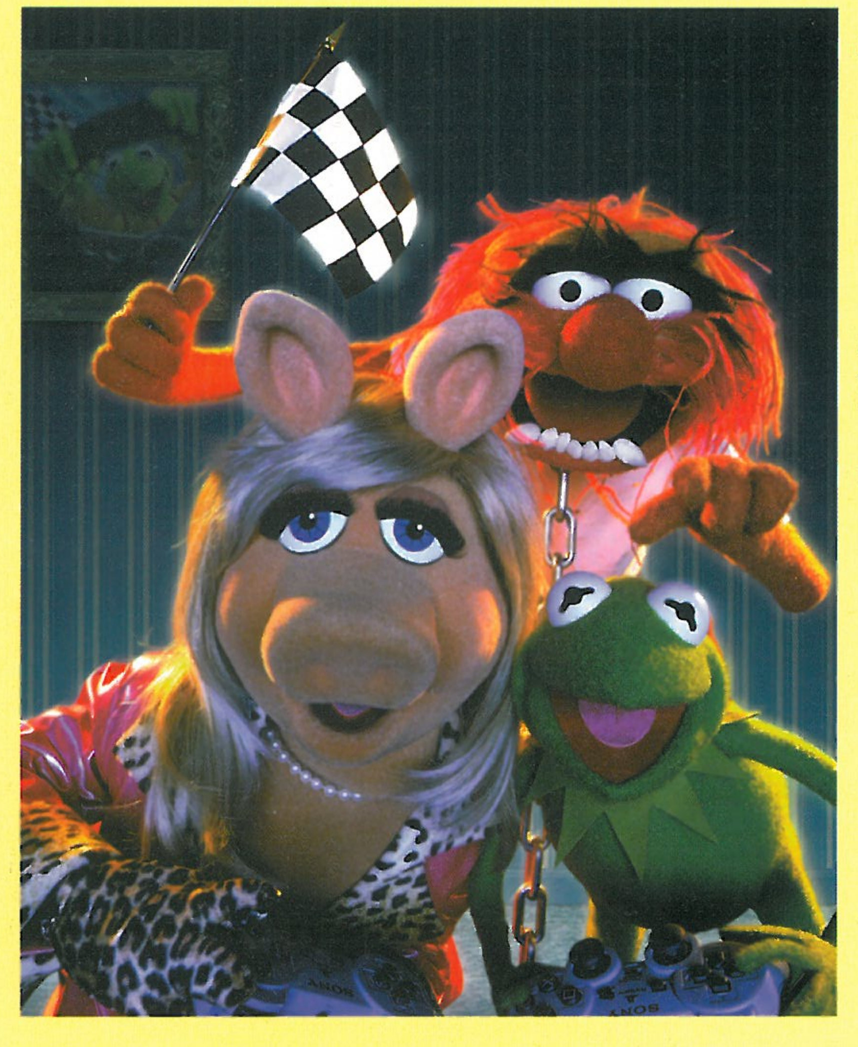
Hola amigos.
Me llamo Luis, tengo 12 años y estoy formando un club llamado RickyStation. Tiene este nombre porque mi gato se llama Ricky. No se necesitan carnets y puede escribir quien quiera. Nos intercambiaremos trucos y códigos para muchos juegos, ya que tengo trucos para casi todos los juegos. Responderé a todas las cartas. Quien quiera formar parte de este club, que escriba a la siguiente dirección:
Luis Paz Camaño
C/Hacienda de Pavones 11, 2º C
28030 Madrid
P.D. Si pasan unos dos meses y no os he respondido es porque no tengo trucos para ese juego.

Luis Paz
Madrid

ROMÁNTICO POLIGONAL

Tengo 15 años y me gustaría cartearme con gente. Me encanta dibujar, escribir poemas, tocar la guitarra (eléctrica) y enamorarme.
Mis datos son:
Jorge Manzanera Gutiérrez
Ctra. La Alberca - El Palmar 6
30150 La Alberca
(Murcia)

Jorge Manzanera
La Alberca (Murcia)



SIR DAN Y SIR GUSTAVO

Hola playmaníacos.
Me llamo Raúl y me gustaría que me mandaran trucos para *MediEvil 2* y *Teleñecos RaceManía*. Escribid a:
Raúl García Calvo
C/Eritas 40
06380 Jerez de los Caballeros
(Badajoz)
Gracias,

Raúl García
Jerez de los Caballeros
(Badajoz)

RENEGADE RAAACERS

Hola playmaníacos.
Soy un chico de 13 años al que le gusta muchísimo el mundo de los videojuegos. Quiero deciros que vuestra revista es sensacional, maravillosa y «chupichachi». Os mando esta carta porque, jugando a vuestra fabulosa demo de *PSMag 42*, encontré un truco para *Renegade Racers*. Primero elegís al soldado negro y escribís AAA como nombre. Terminad el primer nivel y cuando estéis en la línea de salida pulsad Start y luego Exit Game. Después marcáis Quit Game, volvéis a entrar en la modalidad Arcade y... *¡voilà!* Ahora podéis elegir el personaje que queráis.
También estoy buscando como un loco un truco para *MediEvil* para descubrir los niveles ocultos y la forma de conseguir a Nitros Oxide en *CTR*.
Aparte, quiero formar un club de trucos. Si estáis interesados, escribidme a :
Antonio Ángel Alcalde Díaz
C/Oriente 19, 2º A
06700 Vía de la Serena
(Badajoz)
Se despide de vosotros,
El Niño del Sol Caliente

Antonio Angel Alcalde
Vía de la Serena (Badajoz)

CLUB PLAYACTION

Hola, amigos de *PSMag*.
Somos Antonio y Sergio y hemos creado un club para todos los chavales y chavalas de España. Los socios/as recibiréis un carnet y una revista trimestral con trucos, guías, posters y demos. Todo el mundo puede ser socio sin restricción de edad. Responderemos a todas las cartas y no habrá que pagar ni un duro (o euro).
Sergio García Gómez
C/Pintor Sorolla 49
03440 Ibi
(Alicante)
P.D. Entre los dos tenemos más de 100 juegos. Aparecerán en la revista.

Sergio García
Ibi (Alicante)



Llévate a la playa el bañador, las gafas de sol, la crema solar y ...no teolvides la PSM



BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
- envío a domicilio
- club del cambio
- compraventa juegos usados

ALBACETE Pérez Galdós, 36-Bajo 02003 - ALBACETE Tlf. 967 50 72 69

ALBACETE ¡¡PRÓXIMA APERTURA!! Calle Nueva, 47-02002-ALBACETE Telf. 967 19 31 58

ALBACETE Melchor de Macanaz, 36 HELLÍN 02400 - ALBACETE Tlf. 967 17 61 62

ALBACETE Corredera, 50 ALMANSA 02640 - ALBACETE Tlf. 967 34 04 20

ALICANTE Pardo Gimeno, 8 03007 - ALICANTE Tlf. 96 522 70 50

ALICANTE Avda. de la Libertad, 28 ELCHE 03206 - ALICANTE Tlf. 96 666 05 53

ALICANTE Virgen de los Desamparados, 76 NOVELDA 03660 - ALICANTE Tlf. 96 560 78 38

BADAJOZ Avda. Antonio Chacón, 4 ZAFRA 06300 - BADAJOZ Tlf. 924 55 52 22

BARCELONA Santiago Rusiñol, 31- Bajos SITGES 08870 - BARCELONA Tlf. 93 894 20 01

BARCELONA Boulevard Diana. Escolapis, 12 - Local 1B VILANOVA I LA GELTRU 08800 - BARCELONA Tlf. 93 814 38 99

CÁDIZ Benjumeda, 18 11003 - CÁDIZ Tlf. 956 22 04 00

CANTABRIA Juan XXIII, 1 Local MALIAÑO 39600 - CANTABRIA Tlf. 942 26 98 70

GIRONA Rutlla, 43 17007 - GIRONA Tlf. 972 41 09 34

GIRONA Clerch i Nicolau, 2 Bajo FIGUERES 17600 - GIRONA Tlf. 972 50 98 50

GRANADA c/Arabial (frente Hipercor) 18004 - GRANADA Tlf. 958 80 41 28

LEÓN Antonio Valbuena, 1 Bajo 24002 - LEÓN Tlf. 987 25 14 55

LOGROÑO ¡¡PRÓXIMA APERTURA!! Albia de Castro, 10 Bajo 3 26003 - LOGROÑO Tlf. 941 27 06 34

LLEIDA Unio, 16 25002 - LLEIDA Tlf. 973 26 40 77

MADRID La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ÁNGELES 28021 - MADRID Tlf. 91 723 74 28

MÁLAGA Trapiche, Local 5 MARBELLA 29600 - MÁLAGA Tlf. 95 282 25 01

SAN SEBASTIÁN Trueba, 13 SAN SEBASTIÁN 02001-GUIPÚZCOA Tlf. 943 32 29 49

TARRAGONA Mare Molas, 25 Bajo REUS 43202 - TARRAGONA Tlf. 977 33 83 42

VALENCIA Gran Vía Marqués de Turia, 64 46005 - VALENCIA Tlf. 96 333 43 90

VIZCAYA General Eraso, 8 48014 - DEUSTO - BILBAO Tlf. 94 447 87 75

VIZCAYA Avda. Antonio Miranda, 3 48902 - BARACALDO - VIZCAYA Tlf. 94 418 01 08

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

GameSHOP

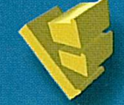
especialistas en videojuegos

- PLAYSTATION + DUAL SHOCK — 19.900
- PLAYSTATION+ DUAL SHOCK + 1 MANDO +MEMORY CARD 1Mb — 22.490
- PLAYSTATION+ DUAL SHOCK + DUAL FORCE JOYPAD +MEMORY CARD 1Mb — 23.490
- AÑADE ESTA MOCHILA A CUALQUIERA DE LOS TRES PAK DE CONSOLAS PLAYSTATION POR TAN SOLO 1.500pts
- GAME STATION — 5.990
- VOLANTE SPEEDSTER — 12.490
- VOLANTE CONCEPT 4 — 14.490
- McLAREN STEERING WHEEL (DUALSHOCK INTERACTIVA EN VOLANTE Y PEDALES) — 11.990
- VOLANTE STRING RAY TURBO — 10.990
- RATÓN SAMURAI PLAYSTATION — 1.990
- SCREENBEAT SOUNDSTATION — 9.990
- PISTOLA FALCON con puntero laser retroceso y pedales — 8.490
- P7K LIGHT GUN — 4.990
- PREDATOR 2 — 8.990
- DUAL SHOCK — 4.500
- VISION PAD (AZUL, ROJO, VERDE, AMARILLO) — 1.490
- DUALFORCE JOYPAD — 2.790
- MEMORYCARD 1Mb (AZUL, ROJO, VERDE, NARANJA) — 1.490
- MEMORYCARD 1Mb PELIKAN — 1.390
- MEMORYCARD 4Mb — 2.990
- MEMORYCARD SONY — 2.100

Título	Precio
A SANGRE FRIA	7.490
ALL STAR TENNIS 2000	6.490
ALUNDRA 2	7.490
ATV QUAD POWER	CONSULTAR
BARÇA MANAGER 2000	6.490
BEATMANIA +MANDO	10.990
BISHI BASHI SPECIAL	6.990
COLIN McRAE RALLY 2 +CAMISETA	8.490
DESTRUCTION DERBY RAW	6.490
DRAGON VALOR	4.490
FRONT MISSION 3	7.490
GALERIANS	7.490
GAUNLET LEGENDS	7.490
GEKIDO	7.490
GRIND SESSIONS	6.490
JACKIE CHAN	4.490
LEGEND OF LEGAIA	4.490
MAGICAL DROP	CONSULTAR
MAGICAL RACING TOUR	7.490
MARRANOS EN GUERRA	7.490
MARTIAN GOTHIC	2.990
MEDIEVIL 2	4.490
NEED FOR SPEED PORSCHE	7.490
OPERATION MELTDOWN	7.490
RC REVENGE	CONSULTAR
RESIDENT EVIL 3	8.490
RONALDO V FOOTBALL	7.490
SILENT BOMBER	6.490
STREET FIGHTER EX2+	7.490
SYPHON FILTER 2	6.490
TERRACON	4.490
TEST DRIVE 6	4.490
TOMBI 2	4.490
TOONSTEIN	CONSULTAR
TOSHINDEN 4	6.490
VANDAL HEARTS II	6.990
VANISHING POINT	7.490
VARGANT STORY	7.490
VIB RIBBON	3.490
WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION	3.990

PLATINUM — VALUE SERIES

Título	Precio
ANNA KOURTNIKOVA	2.490
PORSCHE CHALLENGE	2.490
QUINTO ELEMENTO	2.490
SPEED FREAKS	2.490
COLIN McRAE RALLY	4.490
CRASH BANDICOOT 3	3.490
DINO CRISIS	3.990
ESTO ES FUTBOL	3.490
FINAL FANTASY VIII	3.490
GRAN TURISMO	3.490
METAL GEAR SOLID	3.490
RESIDENT EVIL 2	3.990
SPYRO 2	3.490
TOMB RAIDER III	4.490
V-RALLY	2.490
V-RALLY 2	3.990



SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. PRECIOS VÁLIDOS EXCEPTO ERROR TIPOGRÁFICO